Beep

MAGAZINE FOR GAME KIDS

10
コンピュータゲーム情報誌●ビープ
1988 OCTOBER 390円
昭和60年4月1日第3種郵便物認可　昭和63年10月1日発行
(毎月1回1日発行)第4巻10号通巻48号

●徹底研究スペシャル
エイリアンクラッシュ●PCエンジン
アンジェラス●パソコン
アクロジェット●MSX
孔雀王●ファミコン

●今月のバイルドライバー
比較研究!!
イース

大特集
バリバリのビデオゲーム

第1章 近ごろのゲーム
第2章 新しいグラフィック技術
第3章 ビデオゲームの買い方使い方
第4章 ビデオゲーム傾向と対策
第5章 マーク・サニー●インタビュー

ふたりで燃える、サッカーバトル。

キックアンドラン

学校の後は、

9月13日発売

予定価格3300円

DISK SYSTEM
ファミリーコンピュータディスクシステム

菅野 亮太くん
千葉県千葉市に住む小学3年生。好きな授業は算数と体育。日夜ファミコンにあけくれるゲーム大好き少年。

キミもタイトーの広告に出てみないか。

タイトーでは、これから発売していくファミコンソフトのイメージキャラクターを、なんと、みんなの中から大募集！TV-CMやファミコン雑誌の広告に出て、キミもヒーローになってみないか。応募方法は、写真の裏に住所、氏名、年齢、電話番号をハッキリ書いて、下のあて先に送るだけ。写真は送りかえせないから、あまり大切な写真は送らないでネ！
あて先：〒100 千代田区内幸町2-2-3 日比谷国際ビル10F タイトーファミコン事務局

ードで熱くなる。

株式会社タイトー
本社 東京都千代田区平河町2-5-3 〒102
タイトーファミコン情報局 東京☎(03) 239-4000
高松☎(0878)33-6340

ファミリーコンピュータ・ファミコン™は任天堂の商標です。© TAITO CORP. 1988

キャッチ・ザ・ハート

TAITO

コイツで勝負だ。

ゲームセンターのあの興奮がいま、ファミコンでよみがえる。

足の速いチーム、鉄壁のキーパーがいるチームなど、
個性的な8ヶ国のチームで闘う、迫力、興奮、
スピード感いっぱいの、サッカーゲーム遂に登場。
スポーツゲームは、やっぱり、VSモードだぜ!

パス、スローイング、スライディングも、スピード感が勝負の決め手。
負けたくないなら、反射神経みがこうぜ!

鹿取 寛くん
葛飾区小菅に住む中学1年生。好きなアイドルは、渡辺美奈代。野球で甲子園を目指すスポーツ大好き少年。

オレたちゃVSモ

The Newspaper for Beepers
No. 19
Edited by 阿木二百
BEEP extra

11月21日,スーパーファミコン発表!!

ついにというべきか、やっとというべきか、スーパーファミコンが11月21日に正式発表されることになった。CPUには、予想通り65 02系列の65 81 6、つまり16ビットCPUが搭載されそうだ。これにカスタムの画像処理チップと、サウンドチップ（なんと、ソニーとの共同開発だとか）が載っているという。しかし、気になるのは従来のソフトが動くかどうかという互換性。どうやら、とりあえず互換性は確保されそうな気配だ。ソフトのほうはまだ計画段階だが、「スーパーマリオ4」など、年10作を予定しているとのこと（「ドラクエ」はIVを飛び越してVをエニックスさんに"お願い"している最中とか）。価格も2万円を切るように努力しているそうだが、まだ決まっていないらしい。ちなみに、本体の実際の出荷は来春になるそうだよ。

スーパーファミコンの発表が決まった今、こうなるとセガのマークVも意外に早く発売されることになるかもしれない。ソフトのほうはきっと体感ゲームの移植作になるのだろう。いよいよスーパーファミコンvs.マークVの激突近しという感じだね。

●PCエンジン その後の状況

知っている人も多いと思うが、PCエンジンがついに70万台を突破した。1200万台といわれるファミコンに比べるすべはないが、セガの家庭用TVゲーム機（SC-1000からマスターシステムまで）が合わせて80〜100万台といわれている数字と比べると、10ヵ月で70万台という数は十分評価されていいだろう。参入メーカーも一説によると20〜30社あるといわれているが、公表されているメーカーをおさらいしておこう。ハドソン、ナムコ、NECアベニュー、日本コンピュータシステム（NCS）、アイレム、マイクロキャビン、ビクター音楽産業、ナグザット、サリオ、ビデオシステム、VICクラブ、フェイスの12社が名乗りを上げている。どんなゲームを出すかは、発表できる段階がきたら、随時紹介していくつもりだが、ソフトの数が少ないといわれたPCエンジンもここにきて徐々に数が揃ってきたようだ。

また、今まで2メガまでだったHuカードの容量も4メガまで可能になった。その第1弾が12月9日にNECアベニューから発売されるスペースハリアー（6,700円）で、その後にVICクラブからYASKA（シャ）が3メガで発売されることになった。多少値段が高いのが気になるが、これで1本のゲームを2本に分けて出すようなことはなくなるはずだ。

それと気になるCD-ROMの発売だが、新しい情報はまだ入っていない。本体発売時に2本のゲームがハドソンから出るようだが、天外魔境は発売が遅れそうだ。かわって、以前のインタビューにもあったようにビックリマン大事界とタレントもの（?）がでるらしい。来月には、もう少しくわしくわかると思うので、それまで寝て待て！

●MSX2+（プラス）の仕様発表される！！

（株）アスキーは、MSX2の日本語処理機能およびAV機能を強化した"MSX2＋"の仕様を発表した。この2＋は、これまで漢字を表示する機能を持っていたが、それを処理する機能を持っていなかったMSX2の機能をカバーしつつ、さらにJIS第一水準漢字ROMを搭載（ただし、JIS第二水準漢字は従来どおりオプション）している。

また、表示用メモリを増やすことなく、表示能力をアップさせた新しいLSI、V9958を搭載することで、同時表示可能色数を19,268色（MSX2は256色）まで増加させることが可能になった。これに加え、MSX2では不可能だった横スクロールも取りこみ、ゲーム面での機能向上も期待させている。

また、FM音源をオプション仕様で持てるようになったので、PSGに加え、9重和音または、6重和音＋5リズム音を発することができるようになった。

なお、この2＋仕様のマシンは数社から年末に発売が予定されている。

MSX2＋によるアドベンチャーゲーム画面

◎編集後記

F社からCPUに68000を積んだマシンが出そうだということを書いたが、どうも68000ではなく、80386、つまり32ビットのCPUを積んだマシンが出るようなのだ。しかし、これをゲームマシンとしてとらえていいかはわからない。なにしろ、32ビットのゲームマシンを出す必然性がないからだ。むしろ、最近新しい流れになりつつある32ビットのパソコンの1機種としてとらえたほうが妥当（だとう）なような気がするのだが……。ともかく、ウワサで憶測していても始まらない（と言いつつ、いつもやっているわけだけど）ので、早く出ろ、ニューマシンということで今月はオシマイ。

一口メモ

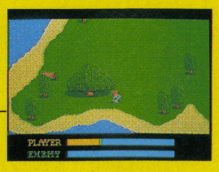
今年のアミューズメントマシン（AM）ショーは、10月5、6日に東京・平和島の東京流通センター（TRC）で開かれるぞ〜っと。みんなで行こう！

Beep
MAGAZINE FOR GAME KIDS
1988 October 10

CONTENTS

2 BeePress Externals

12 ●今月のバイルドライバー
比較研究イース
——ファミコンvsセガ——



17 **新作SCRAMBLE**

18 **PCエンジン**
あっぱれゲートボール／ガイアの紋章／スペースハリアー／ファイティング・ストリート／ダライアス

23 **セガ**
ランページ／R-タイプ／孔雀王／超音戦士ボーグマン／双截龍（ダブルドラゴン）／熱球甲子園／バトルウイング／ポセイドンウォーズ3D／アメリカ発セガ情報②：ブラックベルト

129 **パソコン**
琥珀色の遺言／ディレクター物語／ヴェイグス／ブラックウイング／クルージュ／キューティーハニー／フェラーリ・フォーミュラー・1／原宿AFTeR DARK／ラスト・ハルマゲドン

137 **MSX**
R-タイプ／アルギースの翼／ゼビウス／センターコート／ガリバー／幽霊君／サイオーブレード／フライトシミュレータ ウィズトーピドアタック

145 **ファミコン**
暗黒神話／東方見文録／飛龍の拳II／ロックマン2／ドナルドダック／燃えろ!!ジュニアバスケット／ファミリークイズ／かぐや姫伝説

33 **File Beep**

●サウンドクラブ 文●氷水芋吉
ゲーム音楽業界座談会

36 ●午前零時のネットワーカー 文●YAS
チャットで現状を語る!?

38 ●最新地球ソフトウェア報告 文●桃園隆夫
おしゃべりソフトとニューウェーブゲーム

40 ●マニアル浜口のTVゲーム進化論 文●浜口 勇
コンピュータゲームとボードゲームの関係

43 Dr.KILLのマルチターゲット

45 **バリバリのビデオゲーム大特集**

46 ◆第1章／近ごろのゲーム
爆突機銃艇／メタルホーク／チェイスH.Q.／トップランディング／サイバリオン／パワードリフト／クレイジーコップ／最後の忍道／コブラコマンド／TATSUJIN／歌舞伎Z／ストライダー飛竜／ゴー・フォー・ザ・ゴールド／ニュージーランドストーリー

70 ◆第2章／新しいグラフィック技術
パワードリフトの画像処理

73 ◆第3章／ビデオゲームの買い方・使い方

78 ◆第4章／新・傾向と対策 ズバリ合格！ BEEP模試

80 ◆第5章／プログラマー
マーク・サニーVS遠藤雅伸

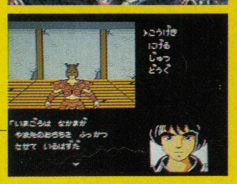
83 シムルグント王族記外伝 文●堀 蔵人
MOON DANCER 第10回

90 らくしょ＝にしぢまの 文●らくしょ＝にしぢま
どっからでもかかってきなさい〈6〉

92 バグ猫たいにゃん 文●TINYAN
第20回／水どかーん

94 ドクトルだみおのデザインで見る!! 文●ドクトルだみお
第9回／トップシークレット・ヒットラーの復活

97 **徹底研究スペシャル**



I エイリアン・クラッシュ
(PCエンジン)
II アンジェラス
(パソコン)
III アクロジェット
(MSX)
IV 孔雀王
(ファミコン)

116 ATTACK'88 in 鈴鹿

117 TAKE ON!の自分のドヒョーッ!! 文●TAKE ON.!
第15回／アクションゲームかくあるべし!

120 びーぷるランド

126 ほかほか瓦版

128 次号予告／GAME OVER

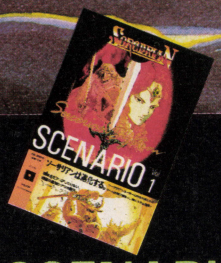
150 ただ今、ヒット中!
パソコン・ファミコン・セガ・ビデオゲーム人気BEST9

152 ピンボール・グラフィティ 文●西島孝徳
BALL5：GENESIS

154 読者プレゼント

表紙イラスト…溝口イタル　表紙デザイン…亀海昌次

ソーサリアン			好評発売中! ¥9,800
	88SRシリーズ	5-2D	
	98F/VM	5-2DD	
	98U/UV	3.5-2DD	
	X1-turbo	5-2D	
	88VA専用	5-2DD	

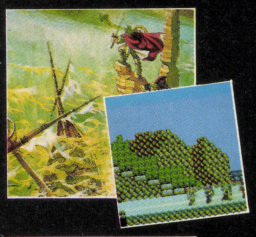


君はまだクリアしていない
待望の追加シナリオ創刊。

SORCERIAN SYSTEM SCENARIO Vol.1

「ソーサリアン」追加シナリオ ¥3,800

今後も続々と発売される「ソーサリアン」の追加シナリオでシナリオディスクVol.1 これで「ソーサリアン」のシナリオは全部で20本になります。同一機種・メディアの「ソーサリアン」が必要です。



1．魔性の島

沖合いのとある名も無き島で奇妙な事件が起きていた。
島のすぐそばを通る船が次々と消息を絶っている。
かつて、海賊の住家だったその島にいったいどのような謎が秘められているのだろうか?

2．いけにえの神殿

とある村の近くの古代遺跡に、一人の女神官がモンスターを従えて現れた。「新月の夜に若い娘をいけにえとしてさしださねば世界を破滅においやる」と言うのだが…

3．悪魔に魅いられた花

数多くの貴金属を出す鉱山の村で、疫病がはやりだしたという情報が流れてきた。村のそばにあるカルテラの山の窪地に良く効く薬草が生えているというのだが、そこへの道は落磐のため閉ざされていた

4．ああ、ジョセフィーヌは今何処に…

ケメケメ王国のプリンセス マーベラ の可愛がっていたペットのジョセフィーヌが、城の地下に広がるダンジョンに迷い込み行方不明になってしまったのだ!?
さあ、大変だソーサリアン！ジョセフィーヌを捜し出せ！

5．アマゾンの剣（つるぎ）

女だけの町、ヴァネルバの使者がベンタウァへやってきた。
王が行方不明になり、魔物が街を荒しているというのだ！さっそく、何人かのソーサリアンがヴァネルバへと旅立って行った……

ゲーム性アップ&エンターティメント
羨望のユーティリティ発表。

SORCERIAN SYSTEM UTILITY Vol.1

「ソーサリアン」ユーティリティー・ディスク ¥3,800

「ユーティリティ・ディスク」はソーサリアン・システムの自由度を高め現ユーザーのニーズに答えたり、ファルコム「ソーサリアン」のスタッフが直接ユーザーへメッセー ジを伝える一種のメディアです。 同一機種・メディアの「ソーサリアン」が必要です。

1．道具の売買

「ソーサリアン」は自分の買って 装備している武器や防具が同じ物でキャラクターどうしの道具の交 換が出来ませんでしたがここで武 器や防具を売買出来ますので、キャラクター間の武器の交換や自分の持っている武器や防具を一時的 に売って保存しておくことも可能 です。

2．魔法をかける

「ソーサリアン」で自分の思い通りの魔法をかけるには相当大変でしたがここでは120種類の魔法を一瞬でかけて貰えます。

5．BGM

「ソーサリアン」では機種毎に収録されているBGMが若干異なります。ユーティリティー・ディスクには未収録のBGMの一部が収録されており聞くことが出来るようになっています。

3．名前の変更

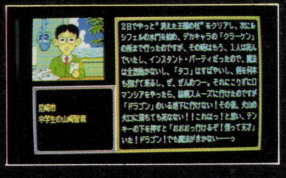
「ソーサリアン」はキャラクターに名前をつけるときにアルファベットしか使えなかったのですが、ひらがなやカタカナの名前が付けられ持っているアイテムの名前もかえられます。

6．「ソーサリアン」クイズ

「ソーサリアン」にちなんだクイズを当社の最年少スタッフ「タッチャン」の司会でお楽しみ下さい。

4．ユーザーディスク・ツール

「ソーサリアン」に付属のユーザーディスクのバックアップや新しいユーザーディスクを作ったり、別々のセーブデーターのキャラクターの入れ換えが可能です。



7．お便りコーナー

「ソーサリアン」のユーザー・アンケート葉書をお送り戴いた方のご意見やスタッフのメッセージを 当社の若きシナリオライター「いかちゃん」のDJでお送り致します。

8．ドラゴンと戦う

「ソーサリアン」では一定の条件を満たすとドラゴン軍団と戦えるモードが出現しますが、無条件でドラゴンと戦えるようになっています。(弱いと負けますが。)

9．「ミニミニ・ソーサリアン」

「ソーサリアン」の15本のシナリオを題材にしたゲームです。「ソーサリアン」のキャラクターが参加する形式で4人まで一緒に遊べます。最初にゴールしたキャラクターには賞品として経験値(EXP)が貰えます。「ソーサリアン」をプレイしたユーザーには大受けのゲームです。

Falcom 日本ファルコム株式会社
Personal Computer Software
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 トミオービル

通信販売(送料無料)

● 現金書留の場合
氏名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記して、現金書留でお申し込みください。

● 代金引換の場合
電話やFAXやハガキで、品名・機種名・住所・氏名・年齢・電話番号を明記して、お申し込みください。商品お届け時に商品代金をお支払いください。

TEL 0425(27)6501 FAX 0425(28)2714

あいかわらず人手不足です。
スタッフ募集!
プログラム・音楽・グラフィック・企画・事務その他何でもOK! ただし、できる人。履歴書と作品や君の希望などを書いて送って下さい。

SORCERIAN

ソーサリアンは進化する。

ソーサリアンユーザーだけが体験できるゲーム世界の幕あけ。新システム登場!

ソーサリアンシステム

SORCERIAN SYSTEM

「ソーサリアン」はRPG初のシステム（MS-DOS・BASIC等）構造の自由度の非常に高い増殖するRPGゲームです。

追加シナリオの発売により、「ソーサリアン」の世界が増殖して行きます。

追加シナリオは舞台、イベント、モンスター、BGM、等の設定が多彩に展開し、これからも続々と発売されます。

また、「ユーティリティ・ディスク」はソーサリアン・システムの自由度を高め現ユーザーのニーズに答えたり、ファルコム「ソーサリアン」のスタッフが直接ユーザーへメッセージを伝える一種のメディアとして今後も発売して行きたいと考えております。

同一機種・メディアの「ソーサリアン」が必要です。

	機　種	メディア	定価	発売日
SORCERIAN SYSTEM SCENARIO Vol.1	98F/VM/VX	5″2DD	3,800	好評発売中!
	98U/UV/UX	3.5″2DD	3,800	
	88SRシリーズ	5″2D	3,800	
	X1turbo	5″2D	3,800	
	88VAシリーズ	5″2DD	3,800	
SORCERIAN SYSTEM UTILITY Vol.1	98F/VM/VX	5″2DD	3,800	好評発売中!
	98U/UV/UX	3.5″2DD	3,800	
	88SRシリーズ	5″2D	3,800	
	X1turbo	5″2D	3,800	
	88VAシリーズ	5″2DD	3,800	

DATA EAST GAME MUSIC SCENE ONE

DATAM
DATA MUSIC

DECO HISTORY

ゲームミュージックの新たな歴史が今、始まる。

DRAGON NINJA/BIRDIE TRY/BREY WOOD/臥竜列伝/CAPTAIN SILVER/迷宮ハンターG/SIDE POCKET/LAST MISSION…他。ゲーセン野郎おなじみの11タイトル＋最新ゲーム!!!

幻のサウンド「ピンボール・ミュージック」も収録!!

SECRET SERVICE

秘密諜報員/それ行け!スマート/私を愛したスパイ/スパイ大作戦…他、
デジタル・サウンド化された「なつかしのスパイTV映画テーマソング」を収録。

LASER WAR

SEつきオリジナル曲で、近未来戦争の雰囲気を収録。

DATAM
シリーズ第3弾
「ラストハルマゲドン」
10月25日遂に
発売!!

DECO HISTORY
データイースト DATA EAST GAME MUSIC SCENE I

9月25日発売!

- CD:H22X-20008 ¥2,500
- LP:R22X-1008 ¥2,200
- CA:X22X-1008 ¥2,200

特　典

データイーストの全ゲームチラシを網羅したフォトヒストリー(カルノフ/チェルノブ他全100種収録)付き。

W特典

●新作ゲーム名を当てよう!! 抽選で100名様に未収録BGMカセットをプレゼント。(内容は…LAST MISSIONからCOSMIC VIBRATION。LASER WARからLEVEL2・LEVEL3。SIDE POCKETからNAMING)※詳細は商品参照の上、ご応募ください。
※メ切日:'88年11月末日消印有効。

POLYSTAR
ポリスターレコード

ファミリーコンピュータ™

Nintendo®

やったが最後 のめりこむ!!

ファミコンウォーズ™

戦略シミュレーションゲーム

ROMカセット
HVC−FW
希望小売価格5,500円

※ディスクカード書き換えのお願い。「谷川浩司の将棋指南II・新版詰め将棋・次の一手」は、ご面倒ですが、最寄りの任天堂宛に直接お送りください。なお前作の「谷川浩司の将棋指南II」がないと遊べませんのでご了承ください。

任天堂株式会社　本社 〒605 京都市東山区福稲上高松町60番地(075)541-6113

©1988 Nintendo

東京支店(03)254-1781　大阪支店(06)245-4155　名古屋営業所(052)571-2506　岡山営業所(0862)52-1821　札幌営業所(011)621-0513

PONY CANYON

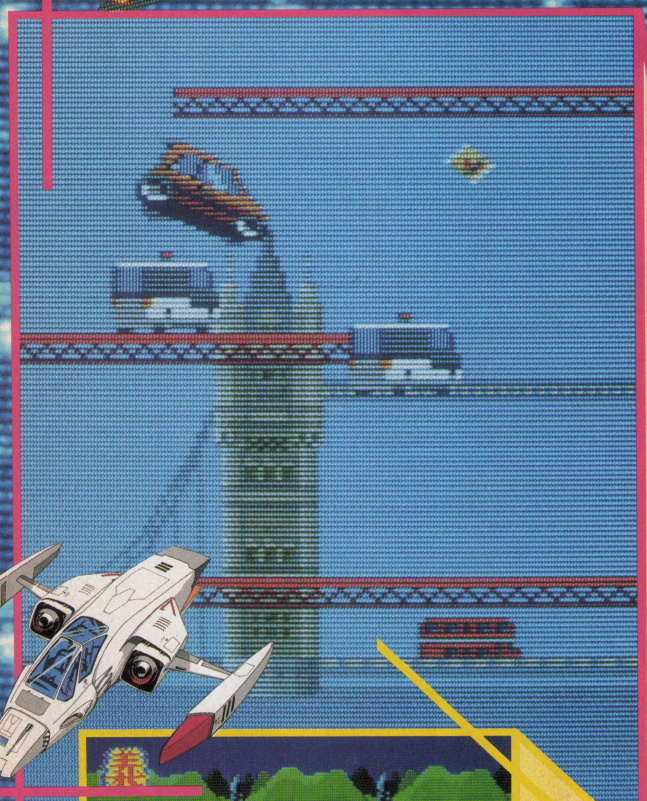
SCITRON

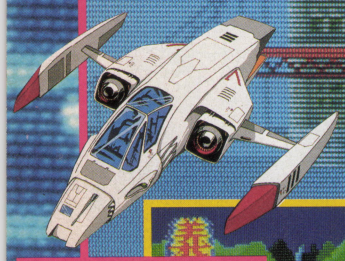
GMファン待望！遂に初のレコード化。これぞベスト・オブ・ジャレコ。

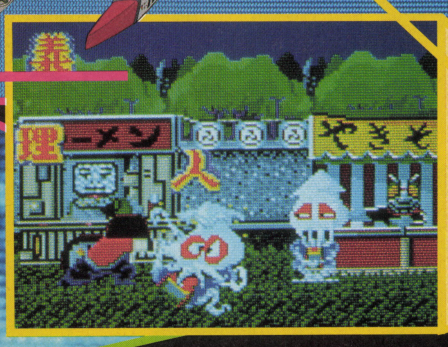
GAME SOUND JALECO

GSM JALECO1

なつかしの名作「シティ・コネ」から
最新作「P-47」まで
精選された数々の
名ゲーム・サウンドを収録！







© JALECO

GSM GAME SOUND JALECO

GSM JALECO1

ゲーム サウンド ジャレコ

8.21 ON SALE

LP:C22B0003 ¥2,200/CD:D28B0003 ¥2,800/CT:25P50003 ¥2,500
楽譜・解説書付　予約特典:ジャレコカラーポスター(B2サイズ)

収録曲 CITY CONNECTION/ARGUS/KICK OFF/銀河任侠伝(※)/ぶたさん/VALTRIC/EXERIZER/P-47

(以上すべてオリジナルバージョン)※は、CD、カセットのみ収録。

サイトロンインフォメーション

★サイトロン テレフォンインフォメーション実施中
東京03-236-4000 大阪06-210-9799
(毎月20日頃に内容が変わります)※電話番号は、正確に！

★サイトロンファンクラブF.S.G.発足！

FSG Friendly Scitron Game Entertainment、3つの頭文字をとってF.S.G.なのである。月1回のサイトロン情報やFSGスタッフ独自の取材記事などを載せた新聞の発送、更にVGMの話題中心の定期会報の発行などをしてるんだぜ。興味のある人は60円切手をはって自分の住所、氏名を書いた返信用封筒を同封の上、次のあて先まで送ってね。折り返し入会案内を送っちゃうんだからん。

〒150 渋谷区神宮前6-25-8 神宮前コーポラス409号
サイトロン・アンド・アート㈱内 F.S.G. 入会案内欲しいわ！係

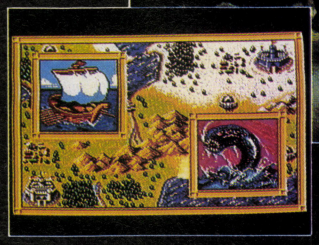
★サイトロンレーベルに関するお問い合わせ
㈱ポニーキャニオン 映像制作事業部
〒102 東京都千代田区九段北3-3-5 TEL.03-221-3151
サイトロン・アンド・アート㈱
〒150 東京都渋谷区神宮前6-25-8 神宮前コーポラス409号 TEL.03-498-7273

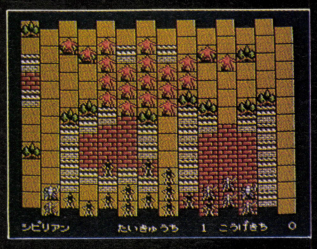
販売元/㈱ポニーキャニオン
東京支店/ 03-221-3271　名古屋支店/052-562-0111　札幌支店/011-232-5151
大阪支店/ 06-541-1971　広島支店/082-243-2915　仙台支店/022-261-1741
福岡支店/092-751-9631　ニッパンポニー/ 03-667-3741

SCITRON & ART INC.　PONY CANYON INC.

PC Engine

お待たせしました。
PCエンジンユーザー待望の
本格的ファンタジー・シミュレーション
ついに登場。9月23日一斉発売!





GAIA ガイアの紋章

3倍楽しい3つのモード

●シナリオモード…用意された30のシナリオの中から、自由に選んで作戦研究!
●コンストラクションモード…敵味方の戦力を自由に変えて遊べます。
●キャンペーンモード…25の連続したシナリオを次々とクリアして、闇の王ボーゼルを倒せ!

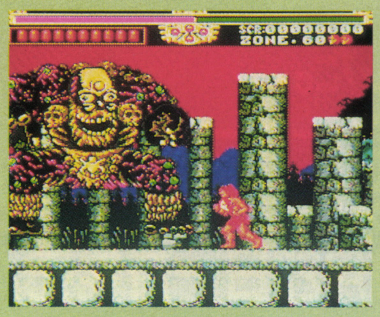
便利で親切/色々な機能/

●シナリオモードとコンストラクションモードでは、人間対人間モードもあるのだ。友だちと頭脳の勝負だ!●パスワード機能でキャンペーンモードの続きをどうぞ。●一目ですぐにわかる射程距離、移動範囲。●困った時は、「オート機能」でコンピュータに助けてもらおう。

NCS ENTERTAINMENT SOFTWARE GROUP
日本コンピュータシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル
TEL.03-486-6588
(お問い合わせはソフトウェア・プロダクト部まで)

PCエンジン用ソフト・¥5,500

まきょうでんせつ
魔境伝説



©1988 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.

ビクター音楽産業

9月下旬発売予定

希望小売価格5,200円

PCエンジンならではの横スクロールタイプの痛快アクションゲームの登場だ//襲ってくる敵キャラから少女を救い出せ。

さだきちセブン
定吉七番
秀吉の黄金

©1988HUDSON SOFT

ハドソン

10月発売予定

希望小売価格4,900円

NEC

ファンタジーゾーン
FANTASY ZONE

©SEGA1986

NECアベニュー

10月発売予定

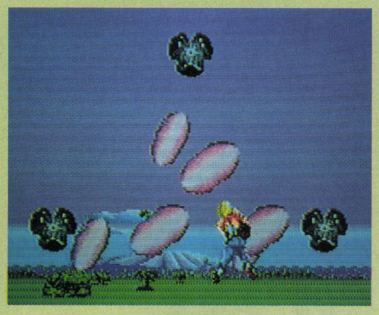
希望小売価格4,900円

アーケード版で大人気のシューティングゲームがPCエンジンに登場。かわいらしいキャラクターと、パステル調のカラーで再現。

SPACE HARRIER
スペース ハリアー

©SEGA1986

PCエンジン初の4Mカード。



NECアベニュー

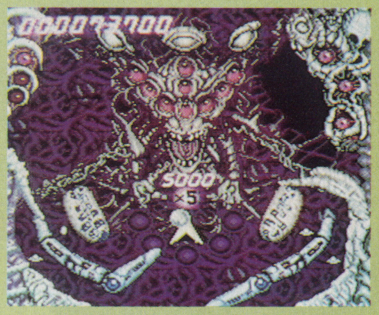
11月下旬発売予定

希望小売価格6,700円

ゲームセンターで超人気を呼んだシューティングゲームが遂に登場。迫りくる敵たちを打ち倒し、ドラゴンランドを救うのだ。

エリアンクラッシュ

©1988 naxat soft



ナグザット

9月中旬発売予定

希望小売価格5,200円

究極のピンボールゲームの登場だ。闇に潜むサソリどもをおびきだし、さあ攻撃だ/キミはもう宇宙一のクラッシャーマンだ/

続々登場

★ゲートボール　10月発売予定
★ワードナの森　12月発売予定
★ダンジョンエクスプローラ　発売日未定

◇タイトル・発売日等は変更される場合があります。

DRAGON SPIRIT

ドラゴンスピリット
©NAMCO

ナムコ

発売日未定　価格未定

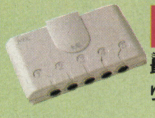
これがロマンシングシューティングゲームだ。闇の魔王ザウエルからアリーシャ王女を救うために、さあ飛び立て/

ビデオ端子、ステレオ端子出力の
AVブースター　標準価格3,500円

ビデオやステレオに出力できるAVブースター。512色の美しいグラフィックをビデオで楽しんだり、6重和音のパワフルなサウンドをステレオで本格的に楽しめます。

連射ができる
ジョイントコントローラー・ターボパッド　標準価格2,680円

これさえあれば連射がだれでも簡単にできます。難しくて、なかなかクリアできない「アールタイプ」などのシューティングゲームには欠かせません。



コントローラーが5コつなげる
拡張アダプター・マルチタップ　標準価格2,480円

最大5人で同時プレイができる便利なアクセサリーです。5人でできる「遊々人生」や2人でやりたい「パワーリーグ」などのゲームに絶対必要です。

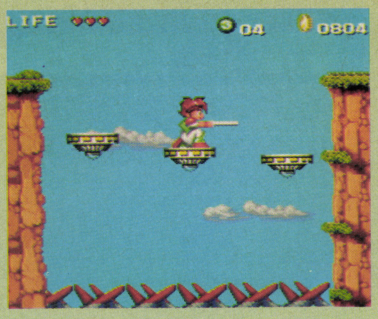
DIGITAL INNOVATOR

日本電気ホームエレクトロニクス株式会社

ぶっちぎりだぜ！この感動!!

話題のソフト群が続々と登場して、
戦いが、夢が、感動がさらにパワフルになった。
超リアルなビジュアル、スーパーエキサイティングな
サウンドが君の五感を直撃するぞ！
ゲームセンターの興奮をそのままに、いまPCエンジンが熱い!!

魔神英雄伝 ワタル



©1988 HUDSON SOFT

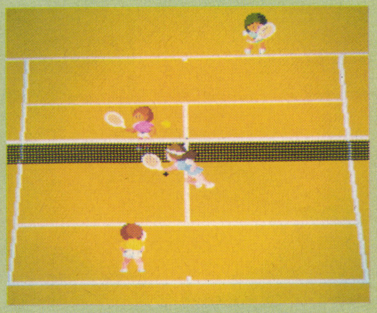
ハドソン

好評発売中

希望小売価格4,900円

人気TVアニメが早くもPCエンジンにアクションゲームとして登場。7つの階層をクリアして、さあボスと闘え!!

プロテニス ワールドコート



©NAMCO

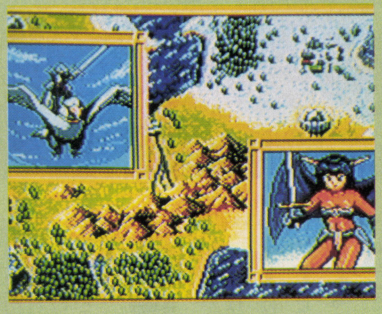
ナムコ

好評発売中

希望小売価格4,900円

テニスゲームのおもしろさが限りなく広がった。個性豊かな18人の選手を使いこなせるぞ。テニス魔王が君を待っている。

ガイアの紋章



ガイアのもんしょう

©日本コンピュータシステム

日本コンピュータシステム

9月下旬発売予定

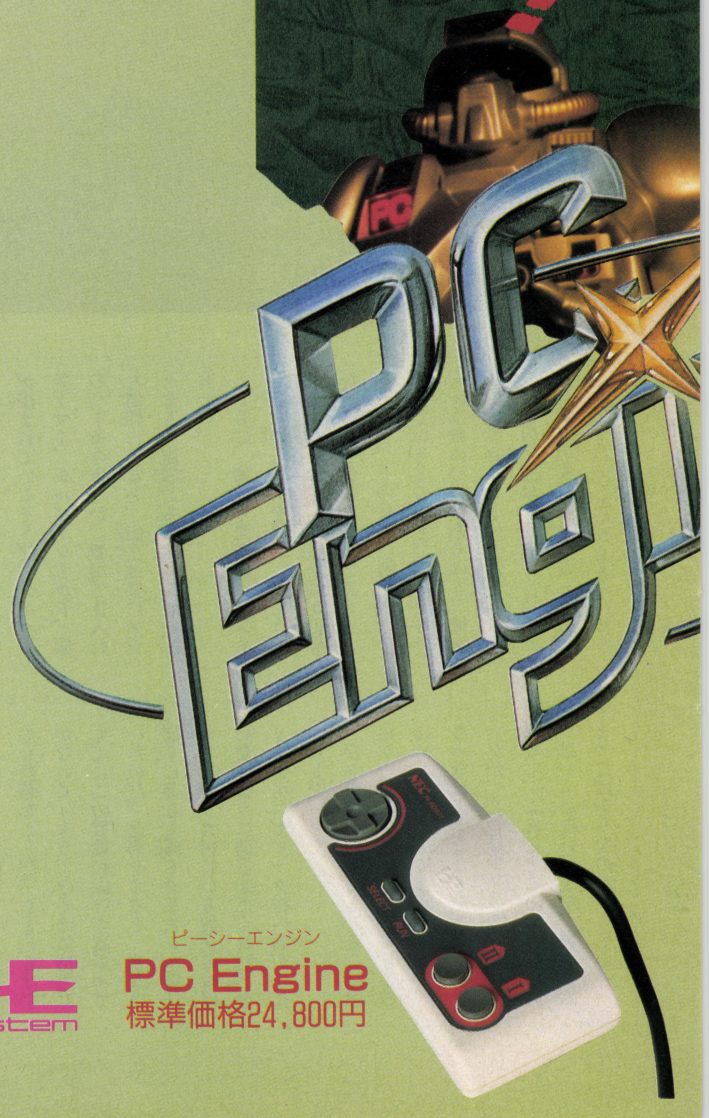
希望小売価格5,500円

これが、高速思考ルーチンを搭載した、PCエンジン初のファンタジーシュミレーションゲームだ。さあ戦略を立てて戦え!!

好評発売中

- ★ギャラガ'88
- ★戦国麻雀
- ★パワーリーグ
- ★R・TYPE 2
- ★ワールドスタジアム
- ★遊々人生※
- ★R・TYPE 1
- ★妖怪道中記
- ★ネクロマンサー※
- ★ビクトリーラン※
- ★カトちゃんケンちゃん
- ★功夫※
- ★上海※
- ★ビックリマンワールド※

希望小売価格 各4,900円（※は、希望小売価格 各4,500円）



HE system

ピーシーエンジン
PC Engine
標準価格24,800円

比較研究

イース

PC-88版SR以降／日本ファルコム　発売中
FC版／ビクター音楽産業　発売中　6,200円　2M(メガ)＋BB(バックアップ)
セガ版／セガ・エンタープライゼス　10月15日発売予定　5,800円　2M(メガ)＋BB(バックアップ)

文・あつかましいやつ・5

パソコン用に続編、そして、セガ・ファミコン版の登場と、この夏は大賑わいだった日本ファルコムの超人気ソフト、イース。今月は、3機種のイースを比較研究してみよう。

イースってなんだ？

イースというゲームはこぞんじだろうか。えっ、知らない？　ではそういう人に説明をしよう。

イースというのは昨年の6月にパソコン（PC-88シリーズ）で発売されたアクションRPGである。

それまでのRPGではやたらマップが広く、謎解きが難しければ、それだけでおもしろいゲームという風潮があった。しかし、イースはそんな風潮とはまったく逆に、ゲームのやさしさを前面に押しだしたのだ。

ハッハッハ、わたしだ。千の筆名をもつ男だよ。先月はちょっと事情があって休んでしまったが、今月からまたバリバリやっていくからよろしくたのむぜ！　それからボクの名前には毎回通し番号をつけていくからおぼえといてくれ。

序章（プロローグ）

ぼくは冒険家のアドル。どうも最近、この国で奇妙なことが起きているらしい、ということを聞きつけてやってきたのだ。しかし、くわしいことはよくわからないので町の人から話を聞いてみることにした。

ふむふむ、どうやら最近よく物が盗まれているそうだ。シルバーアーマー、シルバーシールド、銀のハーモニカとか。酒場で仕入れた情報によると、山岳地帯にアジトをもつ盗賊たちがからんでいるらしい。

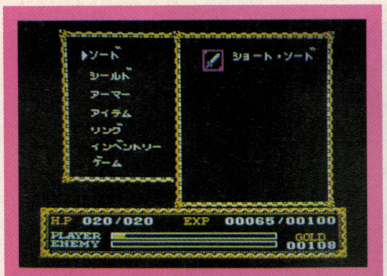
さらに、青白く光る黒いマントを着た怪しい男を見た、という者もいた。そして、女占い師が世界が滅びるとか変なことを言っているという。その女占い師が剣士を探しているとのことだ。ぼくもいちおう剣の心得があるので、彼女に会ってみることにした。

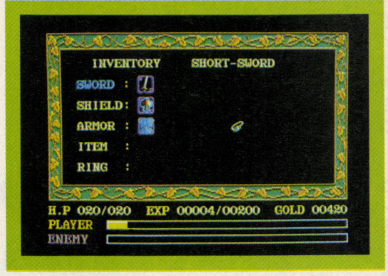
彼女の名前はサラ。サラは、どうやら最近の異変の元凶は、6冊のイースの本というものからきているらしいことを教えてくれた。みると、サラの水晶玉には1冊目の本が神殿にあるということが写しだされた。サラはぼくにこう問いかけてきた。

「剣士殿、イースの本を取りに行ってもらえますか？」

こんなことを聞いてくるとはとても野暮なことだ。ことわるはずがない！　もう、ぼくの気持ちはすでにこの冒険に向けて高ぶっていたのだ。返事をすると、サラはぼくに美しく輝くクリスタルを与え、ゼピック村にいる彼女のおばに会うように助言してくれた。とりあえず、ゼピック村へ向かうことにした。

ひとたび町を出ると、そこはあたり一面の草原だ。ところどころにモンスターが歩き回っている。さっきは大きなことを言ってしまったが、じつは少々後悔している。しかし、こんなところであきらめてはいられない。まだ、冒険は始まったばかりなのだから……。

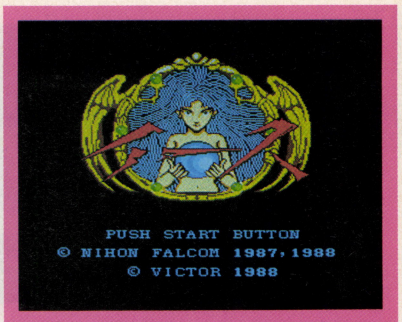


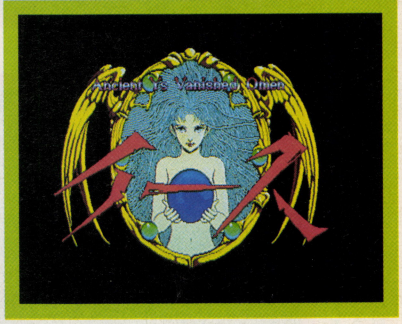


アドルの強さや装備を表示するサブ画面。セガは、パソコン版とほとんど同じ。ファミコン版は、ソード、アーマーなど細かく分かれている。しかし、使いやすいことに変わりはないようだ。

建物に入ると表示されるグラフィックも、それぞれ異なっていて、どちらもオリジナルのものとなっている。しかも、元祖であるパソコン版のグラフィックの構図をそのまま用いているが、セガ版は、ゲームでの役割をイメージして、完全に書き直している。

●町の人々





タイトル画面は、どれもほとんど変わらない。ファミコン版は、少し縦につぶれているかな？ イースはこの幻想的雰囲気の漂うタイトルがいいんだよね。（赤…FC版、青…セガ版、緑…88版だよ〜ん）

激闘！ファミコンVS.セガ

イースというゲームはじつに独特な雰囲気をもつゲームだ。今回は、イースの世界がどう移植されているかを中心に比較していくことにするぞ。

まずはグラフィックから。セガ版に関しては、パソコン版とほとんど変わりない。PC-88というよりもどちらかというとMSX2版に近い感じだ。

一方、ファミコン版のグラフィックはというと、かなりコッているというか、木や家がそれらしくなっている。パソコンとセガの家は、悪くいえば四角い箱に屋根をのせただけっていう感じなんだけど、ファミコンのはまさに家っていう感じ。ほかには店などに入ったときのグラフィックにそれぞれの機種の特徴がでている。表にしてみたのでそちらを参考にしてね。あと、色使いのことなんだけど、ファミコンのほうはわりと質感が出るようにされているけど、セガはとにかくカラフル。かなりハデなのだ。

次に、サウンド面はどうなっているだろうか。イースは音楽でもかなり話題となったゲームだ。あのすばらしいサウンドがどこまで再現されているのかな。まずはセガのほうから。セガにはFM音源が使われている。しかし、パソコンに使用されているものとは異なるので、さすがに完全に同じにすることはできない。楽譜をそのまま移植するとあの雰囲気が失われてしまうのだ。そのため、ドラムパターンなんかはセガ版なりにアレンジされているが、このアレンジは決して変なものではなく、むしろアレンジして正解だったといえる。パソコンと同じ音が出せないのなら、セガ版に直したときに、よりよく聞こえるようにしたのだから。

では、ファミコンのほうはどうなんだろう。ファミコンはみんなの知っているとおりPSG音源しかもっていないのだ。で、実際にボクの聞いてみた感想はというと、MSX2版と似ているなぁと思った。まぁ、おなじPSG音源なんだからだと思うけど。音楽は音源

の差でセガには負けているけど、こちらも雰囲気はよく出ていると思うぞ。

おっと、言いわすれたけど、フ

この大きな木が町の子供たちの遊び場になっているというロダの木だ。はたして、何か秘密があるのだろうか？

アミコン版には、パソコン版にはなかったオリジナルの曲が各所に使われているぞ。店の中、ゼピック村、山岳地帯などがそうだ。どれもイースの世界の雰囲気をくずすことのない曲で、なかなか聞きごたえがある。

それと画面のスクロールなんだけど、セガ、ファミコンともにスムーズでいいぞー。ついでにキャラの動きのことについて。ファミコン版はパソコンと同じで半キャラ単位で動くけど、セガのほうはドット単位で移動するんだ。

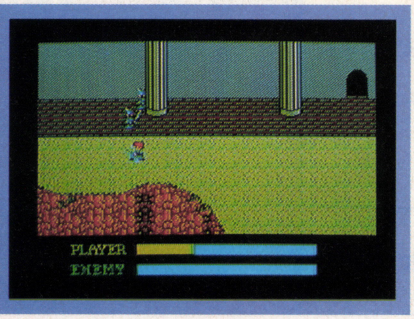
会話は町の人と接触することによって行う。セガ版はパソコン版と同様に大きなウインドウが開いて、内容が全部表示されるが、ファミコン版は、画面下部に表示される。

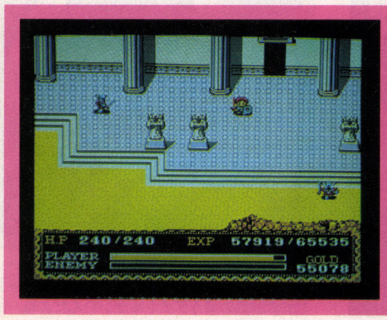
具体的な違いは？

それでは、その他の細かい違いをあげてみよう。

まずは、セガ版のほうから。開発の人が「イースのもつ雰囲気を壊したくなかったので、マップ以外はオリジナルと変えてありません」と言っていただけあってパソコン版の雰囲気を忠実に再現している。でも、少しは違いがあるよ。

●セーブが5ヵ所までできる。





イースの本が隠されていると思われる神殿の入口だ。ファミコン版では、入口に2組の女神像が置かれているが、これは小説版に似ているな。

草原マップ

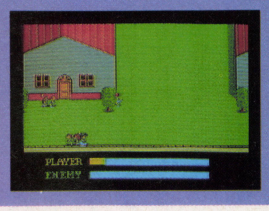
ファミコン版

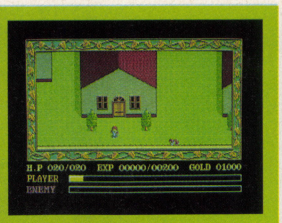
セガ版

イース地域別比較

ミネアの町

セガ版がわりとさっぱりとしたつくりになっているのに比べて、ファミコン版はビジュアル的にかなり凝ったつくりになっている。町中に川(?)が流れていたり、井戸があったりするんだ。また、町を囲む壁に小さな扉がいくつかついている。何か、秘密があるに違いない。それから、ファミコン版では町人が少なく、とくに銀のハーモニカを探している少女がいないのだ。なぜだろう?





草原

草原はマップを載せておいたので、そちらを見てもらえばよくわかると思う。セガ版は、パソコン版とまったく同じ。木の位置が多少違っているくらいだ。それに比べると、ファミコン版は、まったく異なったマップになっている。しかも、重ね合わせがないので、見た目以上に違いがあるんだ。しかし、ロダの木や廃坑などの重要な場所の位置は変わっていない。

それから、ファミコン版には他の機種にはない独自のイベントが用意されている。あちこちに戦士の石像らしきものがあったり、廃坑への道が湖に阻まれていたり、さらに廃坑の入口が2つあったりするのだ。また、ファミコン版のマップには、孤立した島が多いけど、どうなんでしょうね、こういうのって。

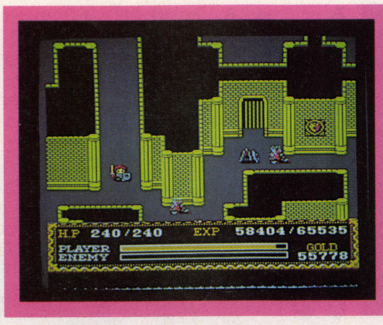
ゼピック村&山岳地帯

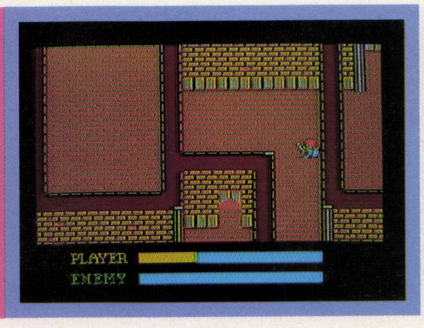
ゼピック村は家がけっこうあるけど、入れるのは2軒だけだ。これは、各機種共通している。ファミコン版の村長の家はとても大きくて、いかにも違い人の家って感じがするね。それと、ファミコン版では、ここで音楽が変わるぞ。

山岳地帯には、神殿と盗賊のアジトがある。セガ版はパソコン版と同じように、なだらかな曲線で描かれている。ファミコン版では、奥のほうは綱渡りで進むようになっているんだ。でも、綱から落ちることはないから安心してね。でも、ここでは半キャラずらしができないのでつらいぞ。

神殿

セガ版はこれまでパソコン版とほとんど同じマップだったが、ここからは全然違うんだ。しかし、各フロアに置いてある宝物の種類は同じようだね。これはファミコン版でもいえることだ。だから、神殿内の展開は全機種とも変わらないぞ。



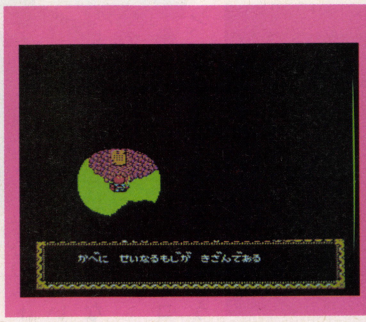


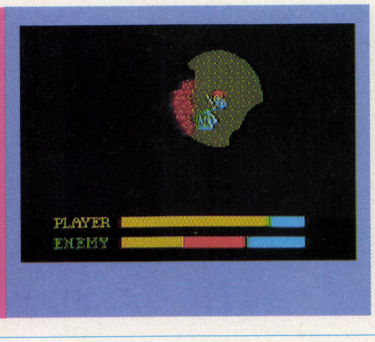
廃坑

ファミコン版は、2つ入口がある。でも、右側はラクに入れるけど、左側はある謎を解かないと入れない。それと、有名なスポット処理のほうは、バッチリだったぞ。両方ともパソコン版より動きがなめらかで気持ちいい。それから、パソコン版、ファミコン版の廃坑内にある明るい通路が、セガ版にはない。うーん、ちょっと残念だったな。後は、マップが異なるくらいで、どれもほとんど変わらないぞ。

ダームの塔

ファミコン版はパソコン版を意識してか、黒を基調としているが、セガ版は、青を中心とした色使いになっている。それから、ファミコン版では、あの回廊がないのが寂しい。





パソコンではディスクセーブだから、プレイヤーディスクを何枚もつくれば何ヵ所もセーブできたんだけれど、セガはバッテリーバックアップだからね。だけどセガさんはちゃんとセーブポイントを5ヵ所も設けてくれたぞ。しかも、セーブした場所の名前も表示してくれるから親切だ。

●敵の出方が少ない。

敵キャラが少ないと、後半は楽になるけれど、序盤のレベルアップに少し時間がかかるという問題がある。

ファミコンのほうは、けっこう内容も変わっていたりするぞ。細かい違いもかなりあるけど、代表的なものをいくつかあげてみよう。

●デカキャラが一部違う。

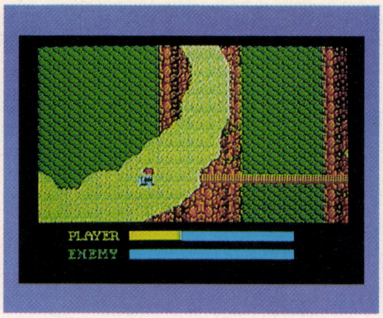
たとえば1匹めのデカキャラなんだけど。パソコンとセガでは左右の像から炎が吹きだし、本体は出現したり、消えたりするだけでまったく攻撃はしてこなかったんだけれど、ファミコンでは左右の像はなく本体は移動しながら火の玉

神殿近くの山岳地帯には綱渡りをしなくてはいけない場所がある。これは、ファミコン版オリジナルの地形だ。ちなみに、綱から落ちることはない。

を8方向に飛ばす、といった攻撃方法に変わっている。ほかにも何匹か変わっているぞ。

●重ね合わせ処理がされていない。

ファミコン版は木や建物の裏側にキャラが隠れるようにすることができないのだ。考えてみると、今までのファミコンのゲームで、完全重ね合わせ処理がされていたのって思いつかないもんね。これはしょうがないか。神殿や塔の中では、キャラは少し壁と重なるようになっているけどね。ファミコンではこれが限界かな。



セガ版の山岳地帯は曲線がとても美しい。橋の向こうに盗賊のアジトがあるんだ。

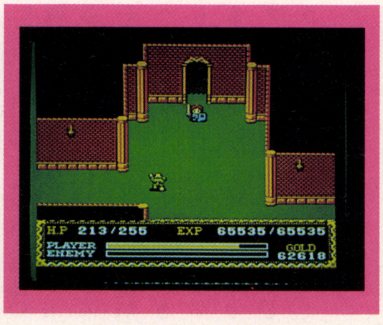
この石像もファミコン版オリジナルだ。これが、いったいなにを意味するのかは、自らの手で明らかにしてほしい。

ほか、全体的に動きが遅いような気がする。

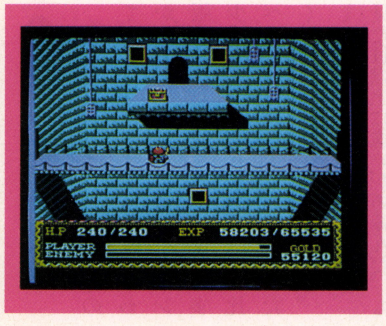
まとめだよーん

これまでセガ版、ファミコン版のパソコン版との相違点を探ってきたわけだけど、結果としてどうだったのか、そのへんをまとめてみよう。

セガ版はパソコン版のもつイメージを壊すことのないように、マップ以外はストーリーの展開などかなり忠実に移植されている。ここのことが結果としてよい方向へ向いている。今までのセガのゲームの移植作品はもとのゲームに余計な味付けをして失敗していた例もいくつかあった。たとえば、アレックスキッド・ロストスターズのように残機制でなくタイマー制にしたためにミョーにかんたんになりすぎて緊迫感がなくなってしまったとかだ。しかし、イースはそういった味付けをしなくて正解だったといえよう。



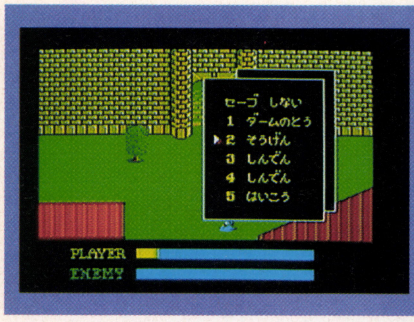
ここここそ最終目的地であるダームの塔だ。アドルの冒険はここにクライマックスを迎えることとなる。

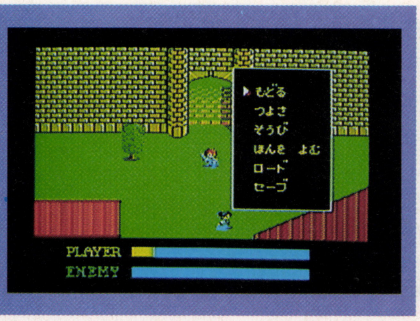


ここは廃坑内の通路。ここでは、体力が回復するので、傷ついた体はここで休めよう。でも、セガ版にはないんだよ。

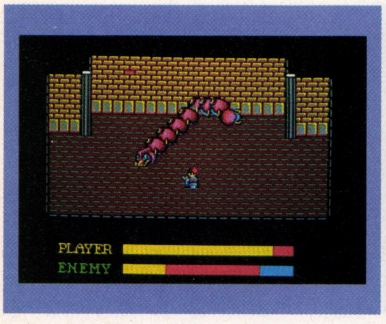
では、ファミコン版はどうであろう。こちらはパソコン版にはなかった新たな謎を設けるなど、すでにパソコン版をやったことのある人でも、そうでない人でも楽しめるように設定されている。しかし、もちろん、そのことによってイースの世界の独特な雰囲気が壊されているわけではない。こういう新しい謎が加えられているのはほんの一部であるし、中心のストーリーはオリジナルと変わっていないので決してそういうことはないのだ。

それでは、お待ちかねファミコン、セガ対決の結果を発表しよう。

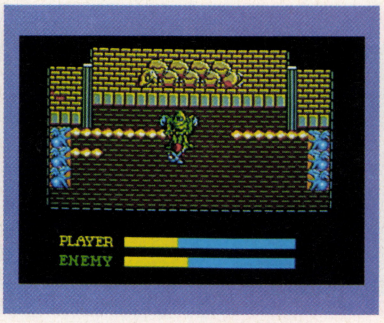




セガ版のコマンドウインドウはこんな感じ。なんとセーブが5ヵ所もできるようになっている。



2匹目のデカキャラはムカデのようなやつだ。うまくしっぽに切り込もう。

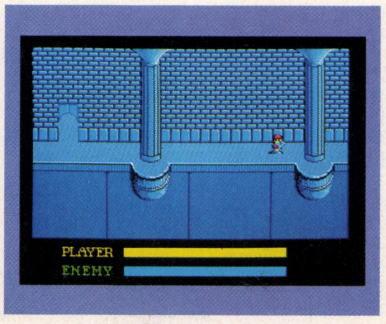


おっと、1匹目のデカキャラ登場だ。デカキャラはある程度のレベルがないとダメージを与えることすらできないぞ。

ファミコン版はすでにパソコンで遊んでしまった人にとくにおすすめできる。また、とっつきやすいゲームに仕上がっているので初心者にもおすすめだ。セガ版は純粋にイースのストーリーを味わいたいという人におすすめできるソフトだ。

というわけでセガ、ファミコンそれぞれ、個性的な味をだしていてどちらも甲乙つけがたい。今回の勝負はけっきょく両者引き分け、ということで幕を閉じるのであった。（チャンチャン）

ジェバの右側にいるかわいい少女は、重要人物フィーナだ。神殿のどこかに捕らわれているのでかならず助けてあげよう。



セガ版のダームの塔は、美しいブルーがよく映える。でも、マップはかなり入り組んでいるので、見とれているとすぐ迷うぞ。

今回は、ビデオゲームの超絶大特集のため
新作スクランブルも変則シフト。
でも、ボリュームは十分だよーん。
夏休みボケの頭を振りしぼって、
楽しんでくれいっ！

新作 SCRAMBLE

PC-ENGINE
SEGA
MSX
PASOCOM
FAMICOM

ILLUST Y. KAGAMI

PC-ENGINE

遅れ遅れの若松様よオー、ホーレッ!!

今月の材料
- あっぱれゲートボール　ハドソン・4,900円
- スペースハリアー　NECアベニュー・6,700円
- ガイアの紋章　NCS・5,500円
- ファイティング・ストリート　ハドソン・価格未定
- ダライアス　NECアベニュー・価格未定

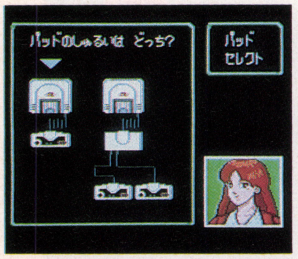
あっぱれゲートボール

劇画的な出だし

夏の日射しはただ眩しかった。仰ぎみる空がこんなに高いなんて、今までは気づきもしなかった。蝉の鳴き声が耳にまとわりつく。この2ヵ月、俺はすべてを捨てた。人知れず蓼科の山にこもり、特訓に明け暮れる日々であった。

なぜそこまでするのか。そう、奴だ。何もかも奴のせいだ。10分ほどの試合にすべてをかけて戦い、奴に勝利するためだ。特訓を終えた俺の背中につきささる真夏の熱気。もうすでに常人の感覚はない。しかし、人生最大の試合に体を駆ける血のみがふつふつと湧き立ち、脈動していた。

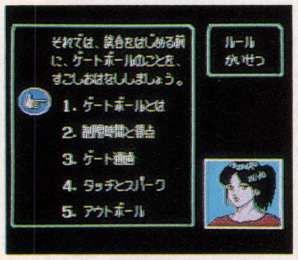
汗ばんだ手の中には、「あっぱれゲートボール」があった。



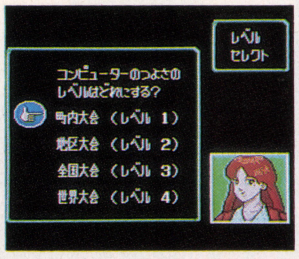
VSプレイのとき、パッドのセレクトまでできるのだ。親切さんね。

ゲートボール。きらめく汗。輝く肢体。ほとばしる若さ。巷のティーンエイジャーたちの間で今、一番トレンディでオシャレなスポーツ。俺もそんな軽い気持ちで「あっぱれゲートボール」を見ていた。

しかし、その頭脳プレイと作戦の奥の深さに絶叫した。5人でIチーム。5人の心がそろわねば、勝利の女神は微笑まない。3つのゲートをぬけたとき、緊張で張りさけそうな胸は解放され、プレイヤーは至福の快感を得る。天国にいる気分といっても過言ではないだろう。TVというちっぽけな機械じかけの箱の中に、俺は天国を見たのだ。そのとき、俺はプロの道へと入った。



ルールのおねーちゃんもけっこういい。ルールちゃんと聞けよ!



女の子の前だからっていいかっこうせず町内大会から始める。

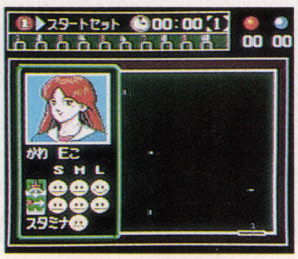
本場での特訓編

ゲートボールの本場、インド国インド2丁目3－3（ウソ）ゲートボール道場。その門前に俺が立ったのは今から2年も前になる。わが師ガンジー・チャレポン先生ははじめ冷たかった。

「遊び半分ならば帰るがよい。命を落とすやもしれぬぞえ」

しかし、俺は動かなかった。（ゲートボールになら、この命かけても悔いはない!）

それから血のにじむような特訓が始まった。まず最初の1年はルールからだ。



これが方向設定画面。カーソルを操作して……。

●ゲートボールとは

赤、白2チーム5人編成。3つあるゲートに玉をくぐらせ、最後にゴールポールに当てて上がりというゲーム。

●制限時間と得点

タイムリミットは30分。それまでにどちらかのチーム5人全員が上がればそこで終わり。ゲートを通過すると1点、ゴールポールに当てて上がると2点。ゲート3点にゴール2点の計5点。チームとしては最高25得点できる。

●タッチ&スパーク

打ったボールがコート上のボールにタッチすると、タッチしたボールに対し、スパークショットが打てる。タッチは敵にも味方にもできて、スパークの後はもう1回打つことができる。ちなみにゲート通過のときも再度打つことができる。

さて、スパークショットとはなにか。自分のボールを足で踏み、タッチしたボールを自分のボールにくっつけて打つやり方。タッチとスパークで、自分のチームの有利なところへボール移動ができる。

●アウトボール

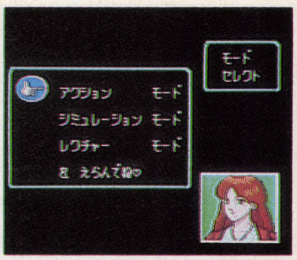
打ったボールがコートの外に出たり、スパークやタッチで出されたりするとアウトボール。そうなると、次の打順ではコート内への打ち入れしかできない。

(注)俺が1年かかって会得したこのルールも、ハドソンのソフトにはサポートされている。初心者の諸君はタイトル画面で「ルール」を選ぶようおすすめする。余談だがね。

次の1年はテクニックだった。まだ空が白み始める前から、星降る夜のとばりが降りるまで、休みなしの特訓であった。

●操作方法

このゲームには3つのモードがある。アクション、シミュレーション、レクチャーモードがそれだ。アクションはすべて自分で、シミュレーションは方向指示のみ自分で操作する。レクチャーは条件設定ができるシミュレーションモ



モード設定。ちなみに女の子はワワサのかわEこちゃんだ。

ードだ。

面構成は、方向指示画面とプレイ画面の2つ。方向指示画面ではカーソルを動かし、プレイ画面ではAボタンでパワーを設定する。画面上部のパワーゲージの矢印に合わせ、Aボタンを押せば力かげんは十分だ。

そして、奴が現れた

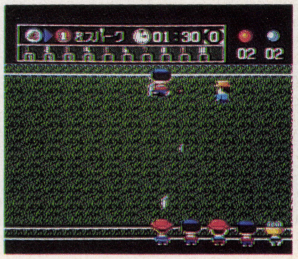
とある朝、先生が言った。

「よくやった。ひれぴんよ。もうガンジーが教えることは何もない。そちにはゲートボール96段の認定書を与えよう」

俺の頬に一筋の涙がつたった。ふだんはニコリともしなかった先生の顔がかすかに微笑んでいた。

「このロッドを持っていくがよい。チョモランマにしか生

プレイ画面でパワーを決める。Eこ愛しているぜ。がんばるのだ。



後頭部だーらけ。落書きしないように。わかる人はわかるだろう。

えない、サルのシリコダマから作った、世界で1本しかないロッドだ。これを使ってキリマンジャロを目指せ！」なんのこっちゃ。

そのときだ！ 奴が現れたのは……。空気中に気配はあるのだが、実体がない。

「フッフッフフのフーだ。私はPCの中に住むワーナーブラザースJr.3世与太郎の助左エ門時貞なり。このゲームで勝負セイ！」

「誰だ！ お前は！」

「だからワーナー(中略)だ!!」

「で、なにしに現れた!!」

「お前、成績表の『人の話をちゃんと聞く』の欄がCだったろ！ とりあえず勝負だァ！」

とおってもあ・り・が・ち。で、俺は惨敗した。

ゲートボールにつきもののテントも見えてくる。燃えてくるだろ!?

アップ画面で微調整。5対8で負けている。困りものですなぁ。

「10年早いわ！ このロッドはもらってゆくぞ。返して欲しくば2ヵ月後、BEEP編集部へ来い!! 命がおしくないならばの話だがな」

「どおっしよかな？」

「『あきらめずに最後までやる』もCだナ……」

奴の俗名はコンピュータというらしい。

ありがちな逆転劇

そして、今、俺は蓼科での特訓を終え、BEEP編集室で奴と相対していた。

電源を入れた瞬間、俺の前に国立競技場別館東麻布派出所内3号コーナーらしきコートが広がった。

(注)コートには芝と土の2種類がある。土のコートは止まりにくいようだ。参考程度に…。

俺の胸にかすかな不安がよぎった。しかし、俺には蓼科で愛を誓った、サイのリリー(仮名)がいる。俺の選んだパートナーは、バークはつだ、ぜこおちょうこ、ふりこみまちお、にいたかのぼる、かわEこ、の5人だ。

祈るような気持ちでファーストショットォ。第1ゲート通過、第2ゲート通過、第3ゲート通過、あっ！ 手先が狂った。ゴールポールに当たらない!! 奴はそのスキを見逃さない。軽く第3ゲートまで通過してきた。

「きさまの力はこんなものか笑止。ミラクルキャノンボンバーフラッシュショットォォ！」

光速の球が、俺の球にタッチ！ 南ちゃんの応援がほしい……(ポツ)。少しギャグがシュールすぎてわからなかったかな？ すまぬ。その後、スパークで俺の1番はアウトボールに。奴はゴールポールに確実に当て、すでに5点。次に打った3番、5番、7番までもことごとく第2ゲートでストップ。奴がすべてをアウトボールにしてしまった。

リリー(しつこいようだが仮名)、先に天国へいくぞ……。

おや？ なぜだ!? なぜ奴は第2ゲートをくぐらない。奴の2番、4番、6番、8番、すべてが第2ゲート手前で止まっている。

「気がついたか。きさまごと逃さない。軽く第3ゲートまで通過してきた。

「気がついたか。きさまごと

低レベルの戦い。プロどうしの戦いはシビアなのだ。言いわけ。

さっき5対8だったのに…。噂の黒魔術というヤツだ。

きに真面目に戦っていてはこのワーナー(省略だっつうに)の名がすたるってもんだぜ」

「いいのかな。お前は勝機を自ら捨てたのだぞ。特訓の成果思いしれ～！ ウルトラミラクルファイティングショォート」

「ウワァァァ」

孤独な旅立ち

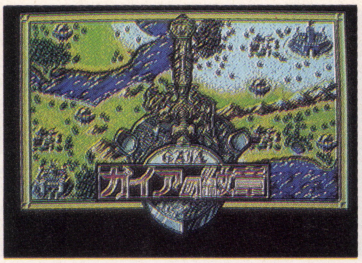
勝負の後には勝者と敗者が決定する。それは悲しい不文律なのだ。勝利はたった1度のものでしかない。今日の勝者は明日の敗者であるかもしれない。ゲートボールには一発逆転があるのだ。今、俺は先生もコンピュータ(正式名称は略)をも下した。これからも新たな敵が立ちふさがるだろう。しかし、俺は今、たしかにプロとなったのだ。命名プロゲートボーラーかば。

(注)ちなみに、プロゴルファー猿とは関係ない。プロテニサーかものはしとは親戚だ。念のため、この物語はフィクションでありんす。

(文／謎のチェコスロバキア人ひれぴん)

おめでとう。不良おじーちゃんたちに乾杯！

ガイアの紋章



レーションゲームなんだ。一体、どのような世界なのか、かんたんにストーリーを紹介してみよう。

ゲームは、剣と魔法の力が支配する、魔法の大陸ガイアを舞台に繰り広げられる。この大陸にあるヴェルゼリア王国の闇の王ボーゼルは、闇の力を受け、光の王ジークハルトの治めるエルスリード王国へと侵攻を開始した――。

ここまで読んだキミは、RPGのストーリー？　なんて感じちゃったかもね。RPGなら主人公一人が敵の軍団を打ちのめすわけだけど、このゲームはRPG的世界を舞台にした軍団どうしの戦いをシミュレートしたものなんだ。

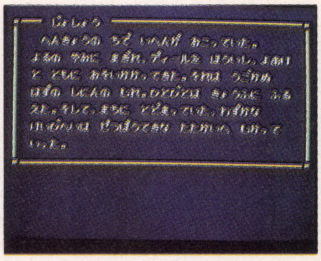
ガイアの紋章ってどんなゲーム？

ガイアの紋章は、PCエンジン初のシミュレーションゲームなんだ。今月は先月より少しくわしく紹介するぞ。

このゲームは、ファンタジーの世界を題材にしたシミュ

ファンタジーシミュレーションの世界が目の前に広がるぞ。

シナリオごとにストーリーがあるのもうれしいところだよね。



さて、キャンペーンモードだ。どの部隊を選択すべきかよく考えろ！

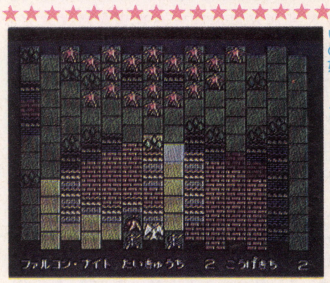
ゲームの中身は？

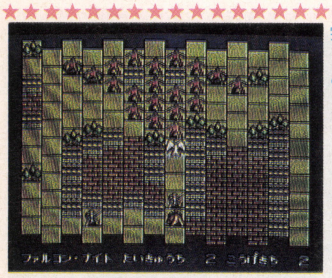
ガイアの紋章は、シナリオモード、キャンペーンモード、コンストラクションの3通りが楽しめるゲームなんだ。それぞれについて説明しよう。

まず、ふつうにゲームを行うシナリオモード。これは、30種類もあるシナリオのなかから好きなシチュエーションを選んでプレイするんだ。なかには、戦国時代の騎馬軍団がガイア大陸にワープしてきて魔物の軍団と戦ったり、現代の日本（？）に悪のドラゴンが飛来してきて自衛隊と戦ったり、逆に現代の軍隊がガイア大陸で闇の軍団と戦うといった超越したノリのものまで入っているんだ。

ゲームは、光の軍団でも闇の軍団でもプレイできるし、2人でもできるんだ。友達と敵味方に分かれてやったりするとけっこうのめりこめるぞ。

戦闘準備が終わったら、いよいよ戦いの始まりだ。





ファルコン・ナイトを先頭に敵陣に突っこめ！

ガイア大陸に光をもたらせ

次は、キャンペーンモード、を説明しておこう。

キャンペーンモードというのは、かんたんにいうとガイアのシナリオを1から25まで連続でやるモードなんだ。勝っていけば、ポイントがアップしてどんどん自軍を強化していくことができるんだ。

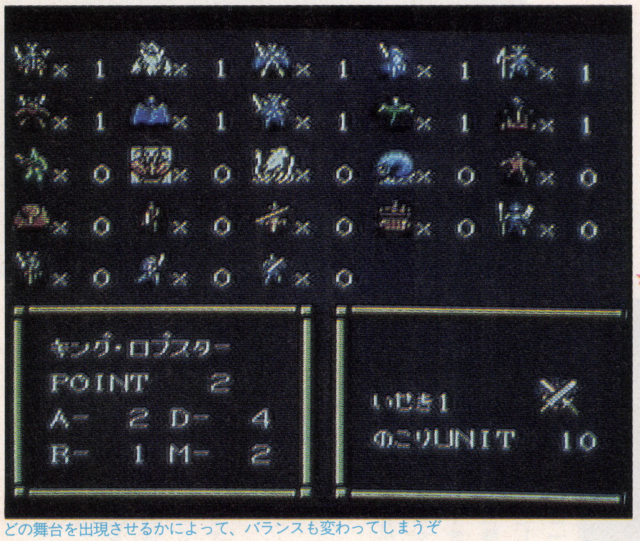
もちろん、とちゅうでやめることもできる。このときはパスワードをとっておけばいい。パスワードは短めなので安心してくれ。

ガイアの紋章では、このキャンペーンが花形なんだ。キミは、光の国を治めるジークハルトとして、闇の国の王ボーゼルの野望を挫くわけなんだ。なかなか感情移入できる仕掛けになっているぞ。

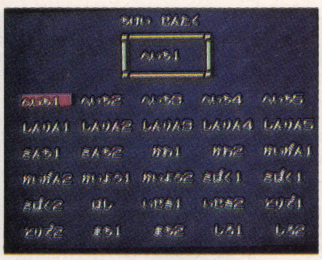
自分で楽しむコンストラクション

シナリオもやってしまったし、キャンペーンも終わったなんて人のためにあるのがコンストラクションモード（別に先にやってもいいけどね）だ。

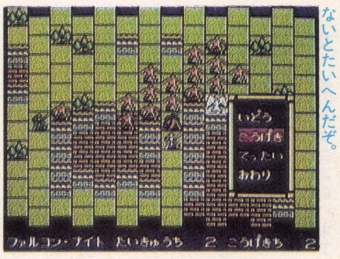
今まで培った技術、戦略、作戦、戦術をフルに活かして自分なりのストーリーを作り上げるんだ。そのために選べ



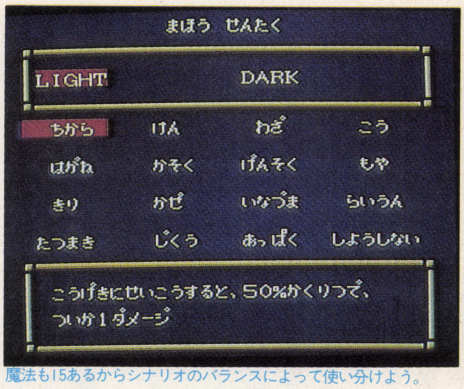
どの舞台を出現させるかによって、バランスも変わってしまうぞ



コンストラクションで選択できる地形は30。自分なりのストーリーを作れるぞ。



敵を攻撃するときは、効率よく攻めないとたいへんだぞ。



魔法も15あるからシナリオのバランスによって使い分けよう。

ったおなじみのものから、T-74、74式戦車などの現代兵器、騎馬武者、足軽、忍者まで、盛りだくさんのユニットが入っている。

また、ガイアは剣と魔法の世界を舞台にしているだけあって、いろんな種類の魔法もある（全部で15種類）。地形とユニットと魔法を組み合せ、いろいろな設定を作って楽しむのもいいぞ。

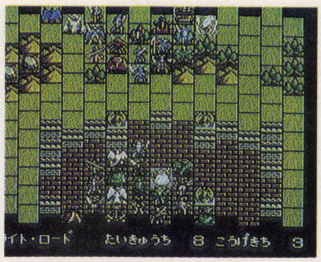
まとめ

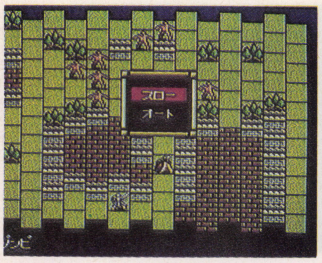
ガイアの紋章の構成は、だいたいこんな感じだ。

最初パソコンで出たときはとっつきにくいゲームだったが、PCエンジン版ではいろいろな改良が施されている。たとえば、ユニットの移動できる範囲が、画面表示されたり、攻撃できる相手が光ったり、オートモードまでついているんだ。

シミュレーションを知らない人でも十分遊べるように親切な工夫がなされているぞ。キミも一度遊んでみてくれ。

（文／鼻）


ほとんどの舞台は、こんな感じ。ファンタジーぽいでしょ。



オートモードがあるっていうのも、初心者には心強いね。

スペースハリアー

今月のスペースハリアーのコーナーだ（編コラコラ、かってにコーナーを作るなって）なんと、今回はほぼ完成に近いバージョンでのレポートだぜ！（ただし、まだBGMは入ってないけど）

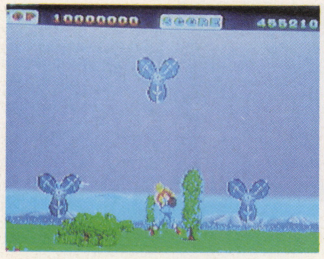
それでは、オリジナルと比較しつつPCエンジン版をチェックしていってみよう。

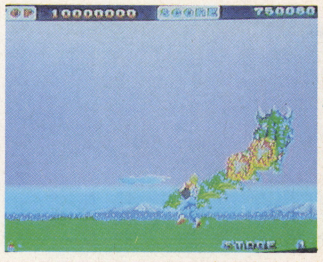
①キャラクターがやや小さい。

これは、スプライトで書いているからなんだけど、マークIII版などを見ている人はやっぱり「キャラクターが小さい！」と思う人も多いだろうな……。

②でも、動きはスムーズ。

しかし、スプライトであるからして動きはスムーズ。ワクなんてもう卒業って感じですな。もっとも、キャラの大きさは調整によって変わる可能性があるとか……。


キャラクターは今のところやや小ぶり……かな。


スケイラはひと回り大きくなって、じいさんはうれしい!?

③セガ版旧スペハリは視点が動かなかったけど、今回のPCエンジン版は視点がちゃーんと動く！ 残念ながら、視点移動に応じてキャラの見え方は変わらないが……。

④全ステージを完全再度！

セガ版は18ステージを収録しているものの、敵の出現パターンに一部違いがあった。しかし、このPCエンジン版ではちゃんとパターンを再現している。ちなみに、あのHAYA-OHは出ない。（残念!!）

これがバーバリアン。多少小さい(?)から見えない。

⑤BGMは入っていなかったが……。

毎度おなじみの広報担当のT氏がカセットテープを持ってきて「これが、PCエンジン版スペハリのBGMです。まだ開発中（バージョン0・2）なんですけどね」と言った。

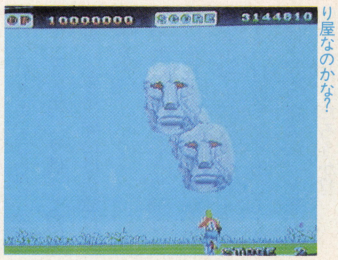
それを聞いてみた感じはなかなかいい。ドラムがイマイチ(?)だけど、完成バージョンにかなり期待がもてそうだ。

で、今回のスペースハリアーは、なんと4メガーICカードを使うようなのだ。つまり、スペハリ2枚組はないわけだ（よかった、よかった。ホット胸をなでおろす）。

よって、HUカードの生産体制が整わないと出せないという話なのだ。それでも、いちおう12月9日発売6700円だそうだから期待していいね。

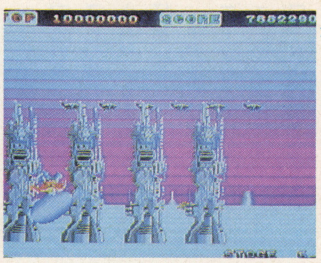
とにかく、ファンタジーゾーンに続く期待のNECアベニューの第2弾、発売まで首を長くして待て！

（文／SHOTAN・I）


けど、IDAはでかい。目立ちたがり屋なのかな?

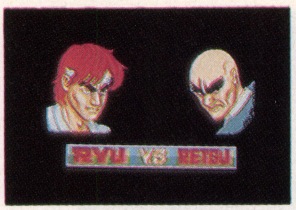
4面のボスはドムの集団。ちゃんと入っているよーん。

ゴダーニの変色も2匹別々に色が変わるぞ!


「アァーーッ!」いやぁ、死んでしまった。

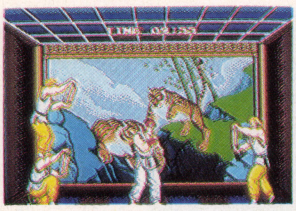
8面のボス、シュラ。これから先は次号に続く?

ファイティング・ストリート



PCエンジンのCD-ROM発売（たぶん秋ごろだろうけど）にあわせて出される予定のゲームがコレ。タイトルは「ファイティング・ストリート」に変わっているけど、中身はカプコンの「ストリート・ファイター」の完全移植版だ。すでに発表されている「天外魔境」がアドベンチャータイプのゲームだとすれば、こちらはギンギンのアクションゲーム。CD-ROMの能力がおおいに試されるぞ。

ゲームは、格闘家のリュウとケンが格闘技世界最強を目指し、各国の強豪と戦うというもの。敵は少林寺拳法、忍道、マーシャルアーツ、ボクシングに棒術、暗殺拳、ムエタイの使い手などなど。自分も必殺技「旋風脚」「昇竜拳」



「波動拳」が使えるぞ。もちろん、2人対戦プレイもできるから、これならママもOKさーっ！（なんだそりゃ）

ところで、オリジナルのビデオゲーム版では3つの操作ボタンがプレイヤーの力かげんを感知する特殊ボタンだったけど、PCエンジン版ではどうなるのだろう？ これも移植してくれたら（そんなことあるかって）、ナムコからベラボーマンも出るかな？（コラコラ）

Rタイプ以来の久々の移植シリーズ。ああ、CD-ROMがほしい……（でも、金がない）。

（文／クレオパトラとのデートが台無しだぜ！ SHOTAN・I）

ダライアス

な、な、なんと！ あのダライアスがPCエンジンで出てしまうのだ。これは、めったなことじゃ驚かないオイラもびっくりしたぜ！

でも、よく考えてみると、ダライアスは3画面をハーフミラーで連結（というか合成）したゲーム、どうやってこれをTV画面に収めるかが気になるところ。

発売元のNECアベニューに聞いたところでは、2画面分の仮想スクリーンを1画面でプレイするとのこと。つまり、多少キャラクターなどはオリジナルより小さくなるかもしれない。ただし、PCエンジンを拡張バスで3台連結させて、TV3台を使ってプレイすることはないようだ（編）コラコラ、そんなゲーム誰が出すかって）。

多少の変更はあるものの、ゲーム内容はできるかぎりオリジナルに近いものになるらしい（そのため、容量などはまだ未定だとのこと）。

発売時期は来春だそうだが、年末より早くなることはなさそうだ。ともかく、次号以降のダライアス情報を待て！

NECアベニューの開発室でダライアス（ビデオゲーム版）で遊ぶ私。隣の画面の女の子のキャラは何？

3人用マルチタップJOYTAP3発売!!

「ワースタ」をやろうにも、「遊々人生」をやろうにも、マルチタップがない。マルチタップはどこに売っているんだぁ〜!!と叫んでいるアナタ。NECに代わって、なんとハドソンから3人用のマルチタップが出ることになったんだ。その名も「JOYTAP3」。5人同時プレイはできないけれど、3人までのプレイならこれでOKというわけ。価格も1800円（予価）と割安だし、9月下旬には店頭に並ぶ予定だ。

やれやれ、という展開だけど、それもこれも最初からPCエンジンにコントローラーを2つ付けて売り出してくれればよかったのに、と思うのはボクだけだろうか!?

（文／タコ）

新作その後の状況

●発売日情報（9/2現在）

・**エイリアンクラッシュ**（9月14日 5200円 ナグザット）

・**ガイアの紋章**（9月23日 5500円 NCS）

・**魔境伝説**（9月23日 5200円 ビクター音産）

・**ファンタジーゾーン**（10月14日 4900円 NECアベニュー）

・**定吉七番 秀吉の黄金**（11月18日 ハドソン）

・**スペースハリアー**（12月9日 6700円 NECアベニュー）

と、明確に発売日がわかっているのはここまで。**あっぱれ!ゲートボール**（4900円 ハドソン）は、10月発売が12月中旬発売に延期されてしまった。また、CD-ROM用ソフトとして紹介した**天外魔境**は来年に発売が延びてしまった。本体と同時にリリースされそうなのは**ファイティング・ストリート**と他一本になりそうだ。

そのほか、年内に発売が予定されているのは、**ドラゴンスピリット**（予価5500円 ナムコ）、**YASKA 神武伝承**（ビッグ・クラブ）だ。

その他の情報としては、**ハニー・イン・ザ・スカイ**（フェイス）、**ビジランテ**（アイレム）、**ワードナの森**（NECアベニュー）などがあがっている。

ゲームの秋 セガの秋 みよ、この充実度!

今月の材料

ランページ
Rタイプ
孔雀王
超音戦士ボーグマン
双截龍 ダブルドラゴン
熱球甲子園
バトルウイング
ポセイドンウォーズ3D

おススメマーク一覧表

ランページ

東宝もびっくりの輸入版

ヘーイ! オイラはセガのアメリカ研修生のジョージだぜ。今度、オイラの国のバリー社ってとこのゲームが、移植されることになったんだ。それが、このランページさ。とにかく、クレイジーにノリノリのゲームだぜい。

この3匹の中からプレイヤーを選択してスタート。みんなコエ〜ゼ

キングコングの出現にそりゃもう街は大騒ぎさ。ガオ〜ッ!!

日本人の発想てのは、せいぜい大魔王を倒す勇者ってのが精一杯。ところが、こいつは、ブッとんでるぜ。バケモノに変身して、街中を破壊しまくるってぇ、ゲームなんだ。たまんねぇぜ。

ビルの街にガオー

場所はアメリカ、サンフランシスコ。オレたちの目的はただ一つ。とにかく、画面内にあるすべての建造物を破壊しつくすのだ。ビルの窓からは、無駄な抵抗をする人間どもが、無意味なダイナマイトを放ってきたり、おもちゃのようなヘリや戦車がマヌケな攻撃を仕掛けてくるが、そんなものおかまいなしさ。ただただ、破壊・破壊・破壊!なのだ。

プレイヤーは、オイラ、ゴリラのジョージ。それに、大トカゲのライザ(GLLだぜ)、狼男のラルフ。このゴキゲンな仲間から選択してプレイするんだ。しかも、2人同時プレイ可能だぜ。

操作方法は、いたってシンプル。8方向パッド+ジャンプ&パンチボタンで、パンチはパッドを入れた方向に繰り出され、抵抗する人間に向かって手を出すと、そいつを握ってロのなかに放り込むのさ。ジャンプは、ビルに飛びついたり、飛び移ったりするのに使う。他にも、ビルの屋上で、ジャンプしまくって、ビルを倒壊させたり、戦車や人間を踏み潰したりすることもできる。

「パクッ!!」人を喰ってライフUP。ウォーうめえぜえ。

「NO〜ッ!!」飛び降りるときのオーバーアクションがいいぜ。

ひいい〜かんにんしてくれよ!! 面が進むと攻撃がキビしいぜ。

しかし、そんな無敵のオレたちも、悲しい悲しいライフ制。ダメージを受け、ライフメーターが0になったら、元の人間に戻っちゃう。ライフ回復には、人間を喰らうのが一番だ。相手プレイヤーが人間に戻ったところをとって喰っちまうのも格別だ。食い物によっては、パワーアップして、火を吹くなんてこともできるんだ。サイコーだぜ。

問題です。釣りをしてるカップルはこの後どうなったでしょう?

愉快・痛快・ブチ壊し

じゃぱニーズのにーずに応えるかどーかは知らねえが、やっぱり派手な破壊活動ってのは気持ちイイ。最終面は、ヤッパ、セガ本社だな!!

(文/MIYABY)

R－タイプ

©アイレム

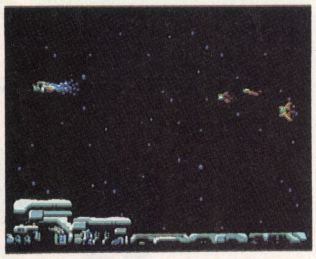
昨日、BEEP編集部が全焼してさー……、それはボヤだよな（をいをい、全焼のどこがボヤなんだよ）。まっ、んなことはどーでもいいとして（をいをい、編集部は健在だぞ）、とにかく、前口上はこのくらいにして本題にいってみよう！

R9GO！

全国1万6000人のR－TYPERの皆さん、そして、10月2日を首を長くして待っているセガユーザーの諸君、いよいよ大鳥居からR9が発進するぞーっ！　さあ、キミも「憎きバイドにフォースのプレゼント・ツアー3泊4日パック」にでかけようではないかっ！

DO YOU KNOW?

このゲームは横スクロールのシュー……、ヤメヤメ。こんな説明いまさらヤボだよな。



さっそーと僕等のR9の登場だ。波動砲ケーシはないない。

R－タイプを啓蒙する！

では、これより各ステージの紹介と、彼らの性格、弱点なんかを説明させていただきます。

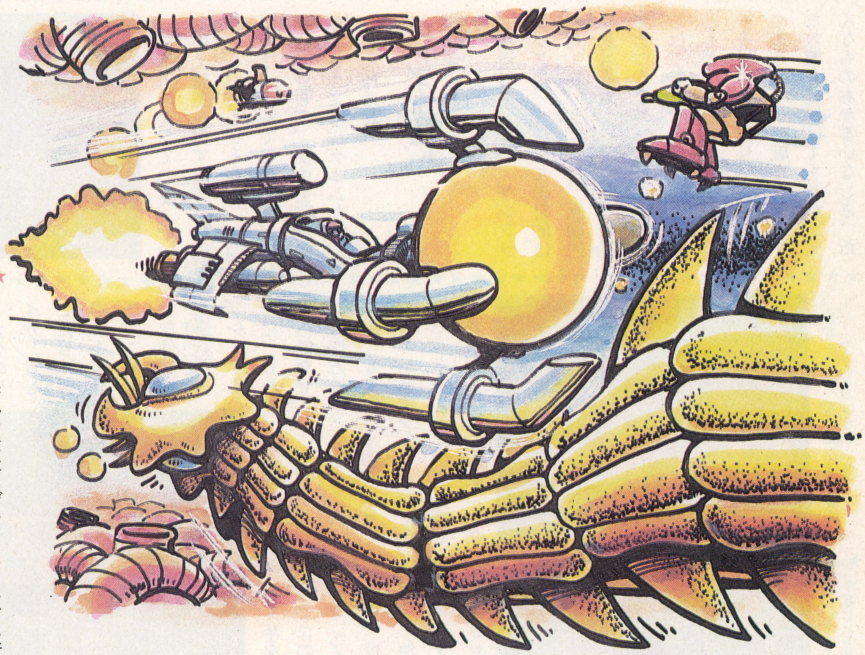
ステージ1

メカメカしい基地面で、ここはほとんどトレーニングステージ。フォース→スピード→反射レーザー→ビット→対空レーザー→ミサイル→反射レーザーと、確実にパワーアップして戦いの準備を整えておこう。

セガ版は、オリジナルやPCエンジン版と比較して、カタかったり、弾が多くて速いなど、敵がやや強くなっている。攻撃パターンなんかは同じなんだけど、この1面で慣れておくこと。また、キャラが小さいため、相対的に画面が広くなっているぞ。

なんだよこいつ、顔が2つあるぜー。上が夜、下が昼の顔ね。

うおおっソックリ。まいっちゃうなーもう。

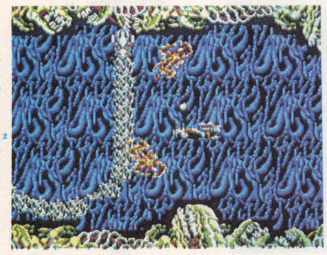


さて、基地の最後にデンと待ち構えるはドブゲラドプスという名のボス。ウネウネする触手と腹部の顔から吐き出される弾を避けつつ、その顔にフォースをぶち込もう！　弱いよ、こいつは。うん。

ステージ2

ただひたすらグロい面。面全域にわたって上下からワサワサ出てくるガウバーは、泳ぐ前に反射レーザーで倒してしまおう。うかつに泳がせると、耕されてしまうぞ。

また、ウッキーくんの大群は、甘くみると痛い目にあう（たまにR9に突進してくるんせん青い眼がやたらカタい。それと、インスルーの出現パターンもわずかに違っている。ここでは少し苦労を味わうことになるかもね。ちなみに私は対地レーザーでやってるよ。



よく、長い物には巻かれろというけどこいつには巻かれるなよ。

ウッキーもいる）。

それと、トリッキーな動きをするうえにカタいゾイドは、その生みの親のバルドルと一緒に早めに葬ってしまおう。そして、出た出た出たよーっのインスルー。セガ版でもきちんといたよーん。苦労してるなー、ってのがアリアリ。いやー、セガ様のガンバリには頭が下がる思いです。涙・涙……。

そして、グロ面最後を飾るは怪奇派で鳴らすゴマンダー。べつに相場が5万だーってわけじゃないんだよ（をいをい、なんの相場だよ）。左下の安全地帯は健在だったけど、いかべつにカンケーないけど「ゴマンダー○」って漫画、知ってる？

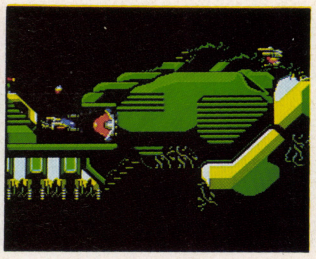
ステージ3

巨大戦艦オンリーの面。おおっ、みんな喜べっ！　巨大戦艦も、なかなかよくできているぞ。

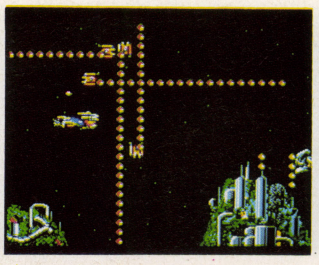
この巨大戦艦攻略のポイントは、ついてる砲台をなるべく残さず破壊すること。とくに、いがぐり頭砲台、レーザー、火炎砲などは残してしまうとほんとうにつらい。それに、セガ版の場合、POWアーマーの来る周期が早いので、注意が必要だ。弱点は、中央上部のピストン。うまく入り込んで、撃破しよう。

ちなみに、ここに入るまでに、少なくとも2回はフォースのつけかえをすることになるだろう。

背景がないのは残念だけど、地面にぶつからないのは嬉しい。



じーっと見つめ合う2人。「ゴメン これが戦争なんだ」とR9。



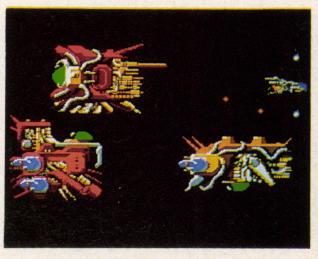
ここは交通量が激しい。ひかれても賠償金はでない。残念。

ステージ4

スカルトロンが、メカ細胞を次々出してくるので、出てきたら、まずこいつから倒すこと（メカ細胞は対空以外のレーザーでは消せないから注意）。あと、キャンサーやパタパタ、ビスタフやピンクなどのザコキャラにも目配りしよう。思わぬところでタコミス！ というのが、4面では起こりやすいんだ。

4面は、ビットが2つになるチャンス。慎重にいこうよね。

ポイントは、中盤まではフォースを前部。

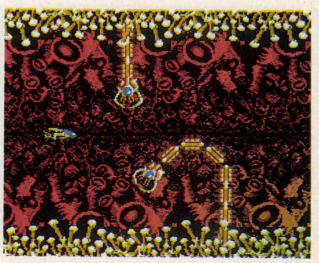


右からフッくん、モッくん、ヤックんだよーん。ウソ。

それ以降は後部につけること。そうすると、ラクになるぞ。

後半のひしめくメカ細胞帯を突破すると、ワカチコンなボス、コンバイラーの登場だ。動きはいささか、ガクガクだけど、攻撃パターンはまったく同じ。おなじみのあの攻略法で、やっつけようぜ!!

あっ、そーそー、たしかこの面にセガオリジナル面への入口があるなんて話を聞いたことがあるぞ。ほっほっ。



こいつがムーラ。頭を撃つと飛び散るぞ。なんて月並み……。

ステージ?

セガ・オリジナル面。ま、今回は、かんべんしてちょーだい。

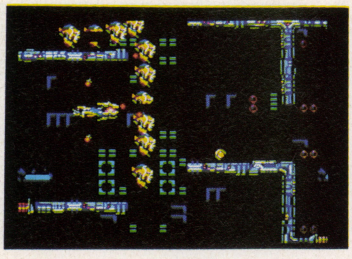
ステージ5

おーっと、なんと、これは5面ではないかぁ。続けてプレイしていたらとんでもないものを見つけてしまったぁ！（をいをい、しらじらしいんだよ）

じつは私、サンプルをプレイしていて、たぶんムーラは出ないと思ってたんだけども！ いたいた、そこにはムーラの泳ぐ姿があったんだよ。ちゃんと飛び散っていたんだ。感動だねー。

ところがギッチョンチョン！ このステージ、画面のチラつきがかなり多い。しかも、バックカラーがまっ赤だから、弾の色と重なって見にくい！ ポイントはただーつ。自機を見失うな！ 難易度としては、ちょっとカンタンになっているから（ムーラが柔かい）これさえ気をつければ大丈夫…だと思う。ボスはベルメイト。タコが柔らかいので、対空レーザーか波動砲でバリバリ撃ちまくればクリアーよーん。

ちなみに、内蔵ラピッドは効かなかったよーん。



ピンクの集団自殺。「キミたち、思いなおすんだ」とR9。

ステージ6

ドップが我が物顔で動き回る面。前の面でスピードを2段階以上取っている輩は、まちがいなくここでオダブツ。

この面に関しては、7月号の特集のひれぴんさんの記事をみてください。おーっと、忍びよるレビュー終了のサイン。

ステージ7

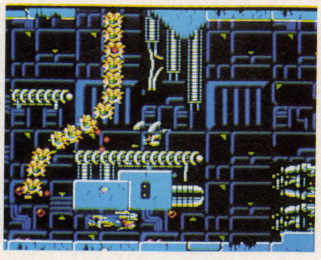
悪夢のごとく迫りくる、敵キャラ！ 弾！ ボス！ と、とにかく陰険な面。おそらく、セガ版で一番ハマりやすいところだろう。オリジナルと微妙にパターンが違う、ここが曲者。ポイントは途中で死なないこと。無責任なようだけど、ほんとうに大事なんだよ。

それと、まだ完成版でなかったためか、ボルドは出なかったぞ。

ボスはブロンク。ゴミ捨て場の安全地帯はセガ版では存在しないもよう。でも、やたらとPOWアーマーが降ってくるので、これを利用して難を逃れよう。

ステージ8

♪かねたかかおるだヤンヤンヤンヤン♪いよいよ最終面だ。さあ、バイドにフォースの贈り物だっ!!



セガ版ドップはカタいので、波動砲を使え（いうのは楽ね）。

てるてるてるバグ。まったく人海戦術は困るぜ。

比べちゃイカーン!?

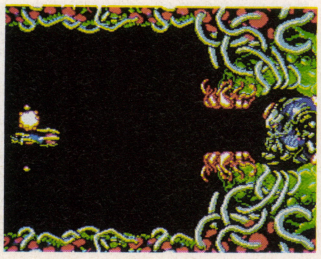
とまぁ、こんなところだけど、いかがだったかな。

さて、このセガ版、はっきりいって、フォースやビットは貧弱だ。BGMも、決してよいとはいえない。チラつくし、キャラも小さい。グラフィックも……だ。

でも、フォースは回転しているし、5800円で、8＋1面がまとめて楽しめる。ホント、セガ様のがんばりがヒシヒシと感じられるゲームだと思うよ。このセガ版R-タイプには、思わず5つ星をつけてやりたくなっちゃうね。

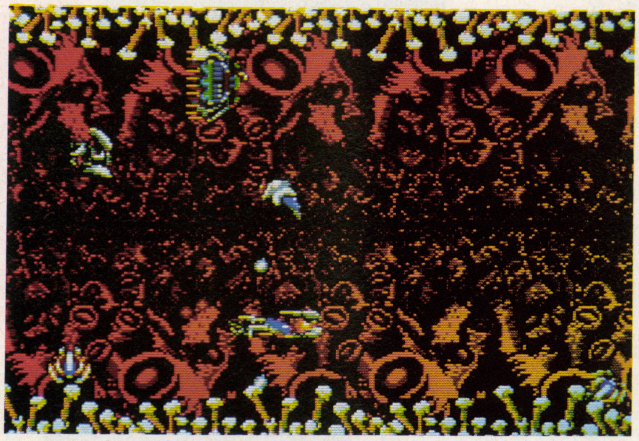
取材時点では、バランス調整の段階だったけど、改良につぐ改良が重ねられていた。R-タイプの完成版、めいっぱい期待していいぞ。

（文／脱サラ・トリー谷）



悪の帝王にしては小柄なヤツ。でも攻撃はキビシー（財津調）。

ソナーの強烈なヘッド・バッド。「うげー」とR9。



キャンサーは出たらすぐ倒そう。そうしないと写真のようになる。

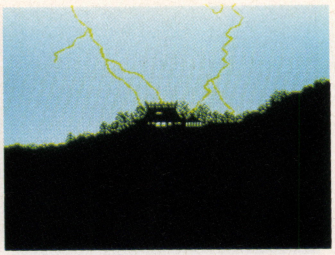
孔雀王

荻野真／集英社

完全激突！セガVSFC

今月号で大きく紹介している、孔雀王、R－タイプ、イースの3本に対するセガの気合の入り方は凄い。それを如実に表しているのが、4M・4M・2Mバックアップという、ソフトの構成であろう。気合の入る理由は、ただ一つ。他機種に比較の対象があるからに他ならない。セガとしては、FCにもPCエンジンにも負けられないのだ。そんな3本のなかでも、とくに対決色が強いのが、この孔雀王。なにしろ、わざわざゲームのために用意されたオリジナルシナリオは、セガ・FC共通のもの。それは、王様が、2人の家来に同じ条件を課して、勝負させるといったシーンを想像させるのだ。

落雷をうけて炎上する延歴寺。はたしてだれの仕業か。



4Mのキャラクターゲーム！

さて、この孔雀王は、ジャンル的には、キャラクターゲームに属する。キャラクターゲームを通常のオリジナルゲームと比較してみると、いくつかの特色があるとボクは思っている。具体的に列挙してみよう。

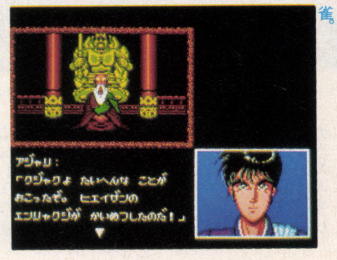
○長所
・宣伝しなくても、ある程度知名度があり、内容についても推測ができ、売れる。
・キャラクターへの感情移入がしやすい。

○短所
・原作と内容を比較されるが、原作のほうが、断然容量的に多いため、ふつうに比べると、ストーリー、画面ともに貧弱になる。
・原作にこだわるあまり、ゲーム性が貧弱になり、クソゲーになりやすい。

こんなところである。しかし、現実には、FCではB社、パソコンではP社などが、キャラクターゲームを乱発して、ユーザーに対してキャラクターゲームはクソゲーだという錯覚を植えつけているようだ。

その点セガは、キャラクターゲームでは、比較的成功しているほうであろう。とくにマークIIIでは、北斗の拳がメガソフト初期の傑作として有名だ（そういえば、アルベガスなんてのもあった。LDのビデオゲームだったけど）。

道中は横スクロール。ちょっとクラ目の画面だ。



阿闍梨の指令で比叡山へおもむく孔雀。

北斗の拳でボクが感動したところは、アクションゲームとしての完成度が高く、さらに原作のノリをポイントを押さえて再現した点だ。いくらキャラクターゲームだからといって、キャラクターを大きめに、かつ、似せて作っただけではだめだからね（あのころは、あれでもデカキャラだったのだが……）。やはり、ゲームとして完成されていなければ、名作といわれるゲームにはなりえない。

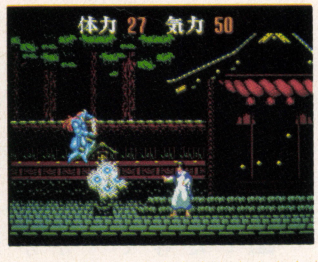
しかし、それ以降のキャラクターゲームは、FCほどではないにしても、イマイチのゲームが多かったように思う。「北斗の拳の感動と興奮を再び！」という思いのセガ人もきっと多いはず。

その点、今回の孔雀王は、北斗の拳と同じジャンプのコミックスだし（そんなこと関係ないんだけど）、久々の4Mということもあって、セガ人もセガとしても勝負を賭けた一本という感じ。さて、そのできばえやいかに？

道中で穴に落ちたら一回でミス。敵の攻撃をうまくよけよう。

熱田神宮にいる焼そば屋のおっちゃん。情報収集せよ！

十二神将の一人クビラの最後の言葉"イズモ"は何を意味する。



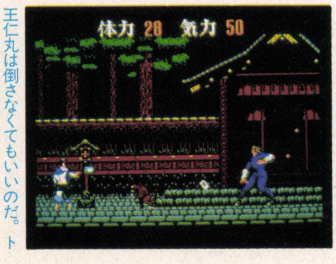
気力を使って特殊攻撃だ。なかなかにはでなグラフィック。

なぞの敵の登場！　よくみると足がついてない……。

有名だけど中身は秘密？

孔雀王は、集英社ヤングジャンプ誌上に連載中の人気マンガだということは、もちろん、知っているよね。

拝み屋の孔雀が、物怪たちとスプラッターな対決を繰りこの時点では敵どうし。



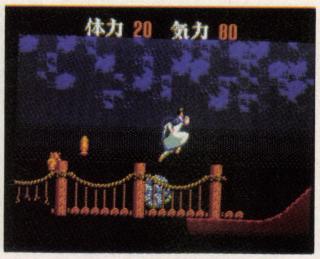
王仁丸は倒さなくてもいいのだ。トキみたいな役割だね。

草薙の剣の前にいるのは王仁丸くん。

こういう穴だらけの場所で攻撃があるからゲームは楽しい？

舞台は奈良へ。変な老婆が出てきたぞ。何者？

広げる、最近はやりの路線。今年になっても、いまだにそのテのマンガは後を絶たないので（ボーグマンとかサムライトルーパーとか、やたら魔界とか妖怪とかが出てくる）、ボクは正直いってうんざりしているのだが、孔雀王は主人公が早九字などの印を結ぶ技



こわれた橋をジャンプで切り抜けて、進むのだ！

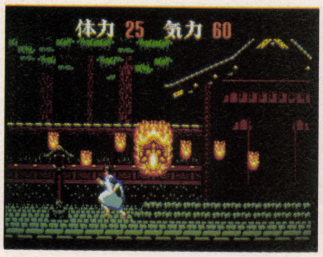
ワカヒコだ。バリヤで自分を守りながら、ブーメランを投げるぞ。

このザコは矢を撃ってくる。ジャンプの連続で突破せよ！

がキマッていて、そのなかでも、まとまっているほうかな？

前回、少し紹介したとおり、セガ版孔雀王は、アクションアドベンチャーゲームだ。このストーリーは、ゲームのために作られた完全オリジナルだから、先がみえないアドベンチャーが楽しめるぞ。

なんだかアナウンサーが状況説明してるみたい。



要石をめぐって、またもボスとの戦い。手強いぞ！

使い切れるか？4M

孔雀王のゲーム進行は、アドベンチャーとアクションを交互に行うかたちをとっている。アドベンチャーでは、一つのイベントが終わるたびに

真の草薙剣を求めて下関へ。女の子の乗ったボートがあぶない！

師阿闍梨（アジャリ）のもとへ帰り、アジャリに話をまとめてもらうので、ストーリーの進行はわかりやすいぞ。

アクション画面は、横スクロールのアクションシューティング。ボタンを押し続けると貯（た）めることができる気合弾（きあいだん）と印を結んで使用する、いわゆる特殊武器の2つを使って道中を突破して、ボスと戦うのだ。

特殊武器は、体力と別に気力のエネルギー制になっており、敵を倒すことで貯めることができる。大きな火の玉を飛ばしたり、体力を回復したり、レーザーを発射したり、効力はさまざまだ。アドベンチャーのオマケのようなものでなく、アクションだけでもけっこうハマれるものになっているぞ。

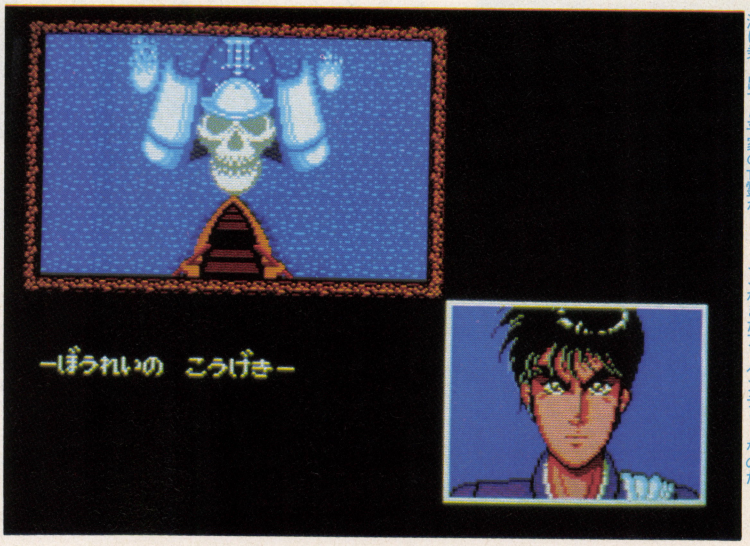
ミドリちゃんち。目玉焼きがおいしそうだ。

アドベンチャー部分も、ロレッタやあんみつ姫を出したセガだけあって、けっこう悩ませてくれるとのこと。

とにかく、なんたってFS以来の4Mだから、量・質ともに満足させる一本になってほしいね。また、つっこんで紹介するからお楽しみに！

注・孔雀の法力は、たいへん危険だから、マネをして印を結んだりしちゃあだめだよ！

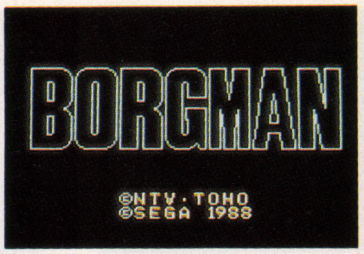
（文／TAKE ON！）



海に乗り出すと平家の亡霊が……。ここがまたアドベンチャーなのだ。

水中には人面魚が！しかし息をしないで平気なの？

超音戦士ボーグマン



ボーグ・ゲット・オン！

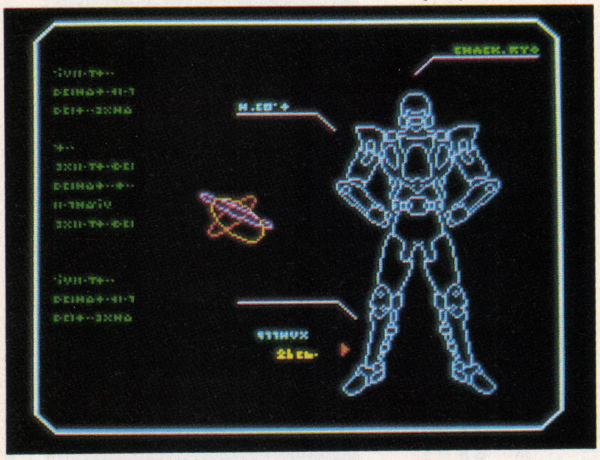
セガ人のみなさん！ 超音戦士ボーグマン見てる？ ナニ？ 知らないって？ そんな人がいるとは意外だなぁ。しかたないから、いちおう説明しておこうか。

ボーグマンは、近未来を舞台にしたSFアクションアニメだ。3人のサイボーグ戦士ボーグマンが、妖魔軍団からメガロシティを守るというのが、メインストーリー。ウラシマンなんかと設定がよく似ている。3人の主人公、リョウ、チャック、アニスは普段は学校の先生をしているのだが、ソニックシステムという転送装置でバトルプロテクターを装着してボーグマンに変身。妖魔軍団と戦いを繰り広げるのだ。

主人公自らメカと合体してしまうだけでなく、他にも多数メカが登場。ジリオンもソニックガンとして登場したりするが、あくまでメインはメカ戦に置かれている。

ジリオンがゲーム化されたように、このボーグマンもマークIIIのゲームになるのは当然の流れ。さて、どんなゲームになったのかな？

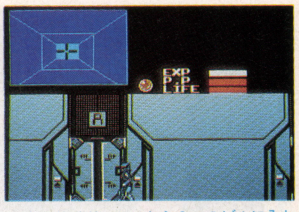
メモリーと連絡をとってビルの中をさがしまわろう。

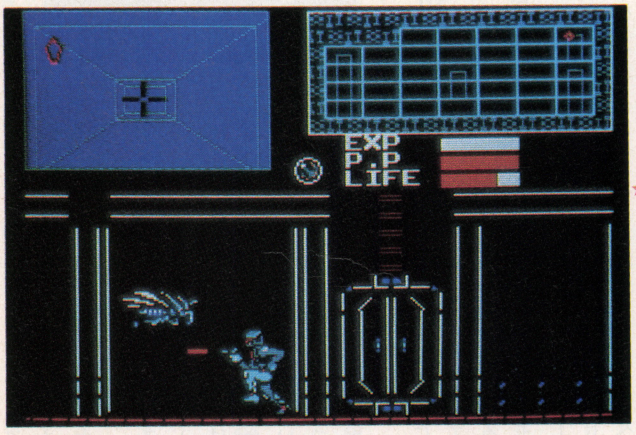

タイトルデモ。なんとなく600万ドルの男みたい。

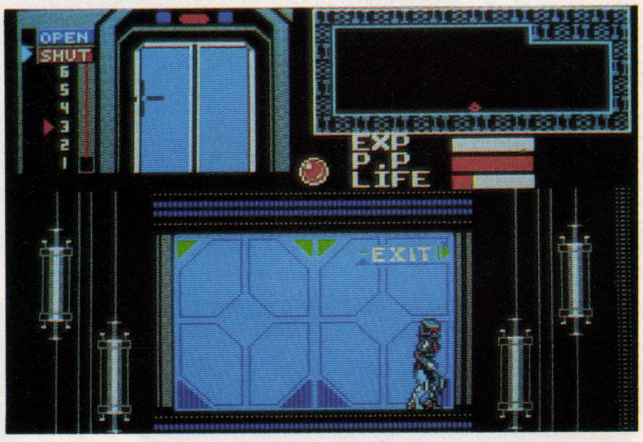
ビルに巣くう妖魔を倒せ！

このゲームは、妖魔に占領されたビルにボーグマン・リョウが単身潜入して、襲いくる妖魔を倒しながら、数々の謎を解き明かしていくストーリーだ。

基本的に横スクロールのアクションゲームで、ビルの各階はエレベーターで複雑につながっている。敵をパンチやサイコパワーで倒しながらビルをくまなくまわり、アイテムを集めてパワーアップだ。


アウトサイド。ここから3つのビルに入れる。


右上に注目。今、5階の右端にいるというわけだ。


エレベーターで上下の移動。なんだかメタルギアみたい。

画面は3つに分かれており、ビルの断面図マップと、3Dレーダー画面がメイン画面の上部についている。

ビルの断面図マップには、エレベーターの配置と、各階の照明の有無、そして、リョウの現在位置が表示される。

3Dレーダー画面は、リョウの前方から迫ってくる敵影が表示される。これは、とくに照明のない階で威力を発揮することになる。

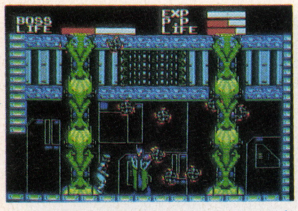
リョウは最初、パンチとサイコパンチしかできない。サイコパンチは、MPともいうべきサイコパワー（P・P）を消費するぶん強力だ。

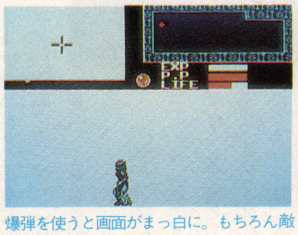
もちろん、飛び道具もちゃんと用意されているぞ。まず、ノーマルショットのジリオン。それから、照明弾を発射するライトガン。最後に、サイコパワーを消費するサイコガン（どこかで聞いたことあるな）がある。

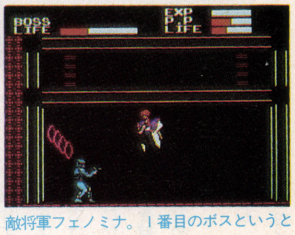
そのほかにもバリアを抜けるシールド、空中を飛ぶジェットエンジンなどアイテムは豊富。IDカードなんかもあったりして、某メタルギアのようなノリも楽しめそう。当然、敵ボーグマンのダスト・ジードなどもボスキャラとして登場するから、宿命の対決をキミの手で再現させよう！

取材時点では、60パーセントの完成度だったが、IMながらけっこうしまったゲームになりそうだった。来月の完成版レビューを期待してくれ！

（文／TAKE ON！）


息づまるボスとの対決。サイコパワーで立ち向かえ！


爆弾を使うと画面がまっ白に。もちろん敵は全滅。


敵将軍フェノミナ。1番目のボスというところ。

双截龍 ダブルドラゴン

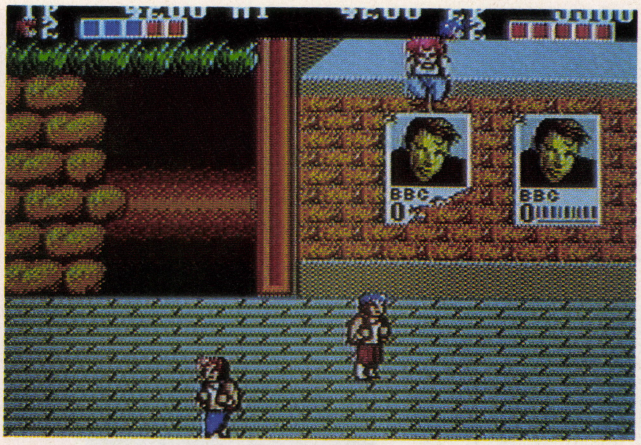
©テクノスジャパン

コトいいたいんじゃない！　日本全国津々浦々でヒットやホームランを飛ばした2人同時プレイ可能のケンカゲーム。みんなにもお馴染みだよね。

さて、ファミコン版と比較してみると、今回のセガ版はずっとビデオ版に近いんだ。でも、ビデオ版みたいにヒジテツー本でやろうとすると血をみるハメになるぞぉ。ヒヒヒヒ……。

いよいよ登場だぁ！

血湧き肉躍るモノ、といったら!!　やっぱり！　ディスコ!!　あらあらやーねェケンカっていってほしかったのよ。やーねェ、あたしはきんどーちゃん。……違う!!　そんなビデオ版はゴツイ兄ちゃんのポスターだったけどね。

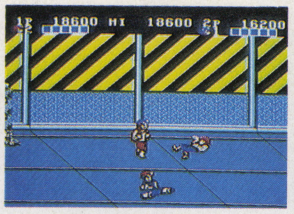


操作性のほうは……？

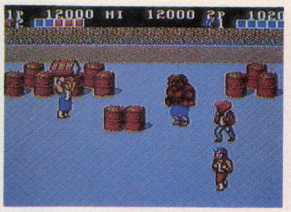
3ボタンのゲームを2ボタンでやることになるんだけど、操作はパンチ&キックボタンとパッド、それからタイミングの要素でさまざまな技ができるんだ。ビデオ版との違和感もなく操作できるよぉ。

しかし、すべてがそうかというと…ヒヒヒ。というのは、技の便利度がビデオ版と違うんだ。個人差もあると思うけど、ボクの「こいつは使えます度」No.1は飛びゲリ。次は回しゲリかな？　頭突きもグー。ムチ、バットなどは時間制。でも、大男をも倒せるのにはビックリ。それと、ナイフやダイナマイトの爆発のスピードは凄まじい。うっかりしてると、泣きをみるぞ。

ほかに気になったのは、プレイフィールドがやたら広いこと。随分と奥行きがあるんだ。こいつは敵を分散させるのにつかえるぞ。



工事現場といえば黄色と黒、といえば阪神。がんばってほしい。



大男ザッフ！　体もデカイけど頭もデッカイ。ほんとだぜ。うん。

シングルドラゴンの背中

ビデオ版でもそうだったように、このゲームは2人同時プレイにこそ真のおもしろさがあるんだ。しかし、ウマい人とヘタな人が一緒にやると、結局シングルドラゴンになるのでは？　なんて心配する人もいるだろう。グァハハハ。だが、ご安心めされい。セガ版は、最終面以外フリーコンティニューなのだ。だから、ワイワイやるにはもってこい。

ちょっと気になる最終面

およ？　待てよ！　すると、最終面以外ではハマることがなくなっちゃうじゃないか!!

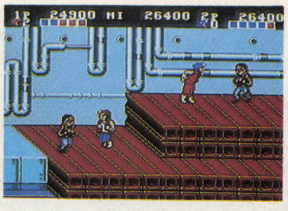
最終面は上下に狭い。下に落ちれば一巻の終わりだから、極力上部で戦おう。最初のほうには飛び出す岩がある。これは、手前から奥へ順に出てくるので注意。次はヤリだ。これは、下を飛びゲリで進めば当たらない。それから、このあたりに出てくるザコは飛び道具を持っているから気をつけよう。

お次は大男3人組が出てくるんだけど、少しずつ進むようにすると、1人ずつしか出てこないから戦い易いぞ。これをすぎるといよいよ大詰め。ザコ×3＋大男、2面のボス×3、そして大ボス!!　このへんは、もはや体力との戦いだ。ガンバロー!!

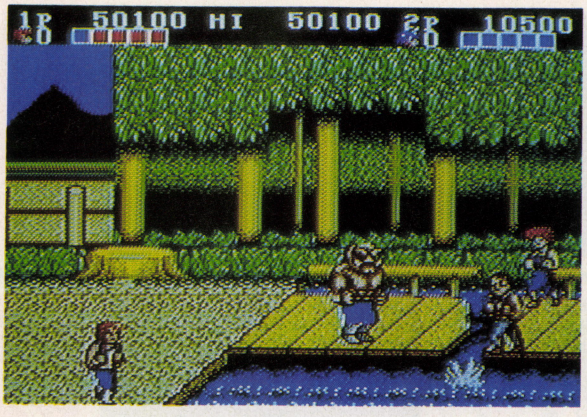
そして最後に待っているのは、2人の男の決闘シーンなわけだね。

まずは、技に慣れること。自由に技が決められるようになったら本番だ。友達呼んで騒ぎまくれ!!　トシちゃん感激～。

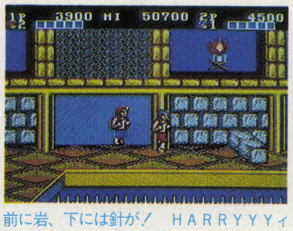
（文／びだどどん）



パイプラインと聞いて中近東なら正常、ソニックブームならマニア。



2Pは飛びこみ！　彼はバタフライが得意なんだ。ほんとだぜ。

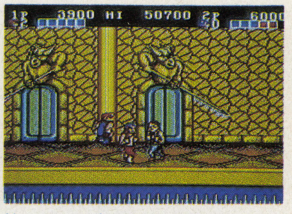


前に岩、下には針が！　HARRYYYィィ……（でも急ぐなよ）。

フと思ったけど、この橋は何のために架けたんだろう？　いいけど。

女の子1人と野郎が2人。とすればやるコトはひとぉつ！　決闘!!

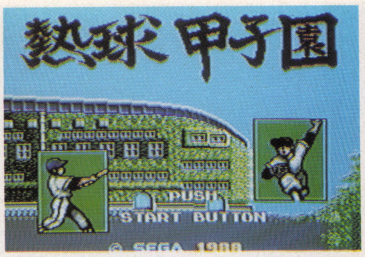
大ボス・ウィリーが来た!!　UぃRYYY……（もうやめよう）。



敵にもヤリは当たるんだ。YARYYYYィィ……（こればっか）。

おすすめマーク

熱球甲子園



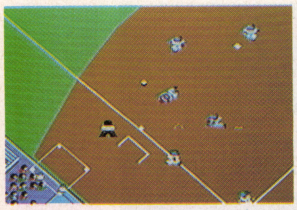
セガも後を追うぜ！

ファミスタ、ワースタ、ハリスタなど、FCやPCでの野球ゲームが大賑わいだけど、ナーニ、こちとら負けちゃおれません、ということで出ましたセガ版甲子園！

プロ野球でないところにセガの意地をみることができるわけだ。

さて、このゲーム、高校野球ということで、キミの好きな県を選んで、さらにその名前をつけてからゲームスタート！　というのが特徴。

自分の母校なんかを入力しちゃうと、入れ込み方まで、変わってくるぞよ。

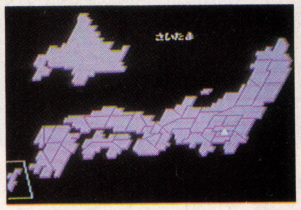


うーん、すべり込んだが間に合わず！　残念。

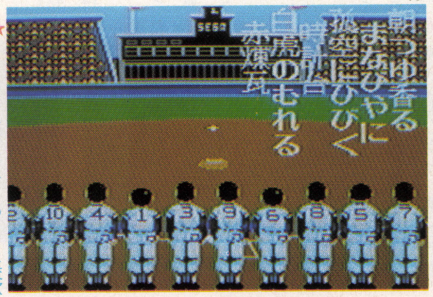
ちょっとプレイ！

プレイしてみると、今までの野球ゲームと操作法が違うのに気づく。打撃のときはそれほどでもないのだが、守備だとこれが著しい。たとえば、Bボタン。フライが上がったときタイミングよく押すと、ジャンピングキャッチなんてのが可能。成功すれば、気分いいんだけどね……。

写真をみてくれてもわかると思うけど、このゲーム、なんだかパワーが小さいような気がするんだ。それに他の野球ゲームと比較すると、どうしてもこなれていないって印象を受けてしまう。まずは、野球システムそのものをよく練り込んでほしいなって思った。それから、せっかく甲子園という題材を使ったんだから、もっと、らしいイベントを盛り込んでほしかった。野球ゲームがはじめての人なら、そこそこ楽しめるとは思うけど……。（文／YAS—IIO）

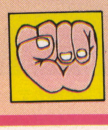


全国から好きな県を選べる。ボクはもちろん埼玉さ！



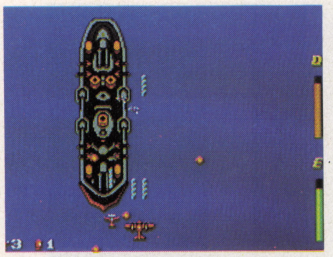
甲子園で優勝すると、このように校歌が流れるぞ。凝ってる！

おすすめマーク



バトルウイング

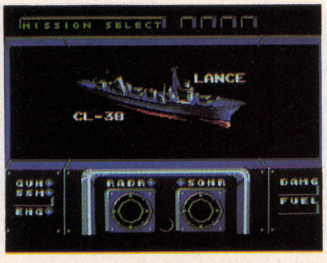
ひさびさのセガバリバリシューティングであるバトルウイングの製作が進行している。このゲーム、じつはビデオゲームの**ソニックブーム**の移植なんだ。事情で、キャラが、ずいぶん過去に遡っちゃったんだけど、その結果が写真のとおり。既視感のある風景だ。こりゃいかん？　ということで、も少し変更されるとのこと。でも、サクサク倒せる爽快感はそのままだよ。



ちょっと1942＊に似てるので、ひょっとしたら面画が変わるかも

ポセイドンウォーズ3D

こちらは同じシューティングでも、どちらかといえば、シミュレーション要素のあるゲームだ。雰囲気でいうと、大昔出ていた**YAMATO**というゲームのよう。セガの3Dは、奥行きのある3Dだから、こんなゲームにはもってこい。そして、奥行きがあるからこそ、現時点では入っていなかった魚雷のできが、ポイントになるゲームと思う。（文／YAS）



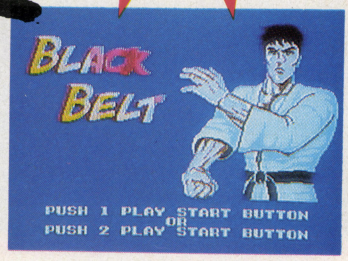
おお、いかにも戦略シミュレーションといった感じ。

セガソフト発売予定表

ソフト名	容量	価格	発売予定
魔王ゴルベリアス	2M（メガ）	5500円	発売中
熱球甲子園	2M	5500円	発売中
スポーツパッドサッカー(パッドつき)	1M	9800円	発売中
孔雀王　©荻野真　集英社	4M	5800円	9月23日
双截龍（ダブルドラゴン）　©テクノスジャパン	2M	5500円	10月1日
Rタイプ　©アイレム	4M	5800円	10月1日
アウトラン3D	2M	5500円	10月8日
超音戦士ボーグマン	1M	5000円	10月8日
イース　©日本ファルコム	2Mバックアップ	5800円	10月15日
ランページ	2M	5500円	11月5日
バトルウイング	2M	5500円	11月12日
ポセイドンウォーズ3D	2M	5500円	11月ごろ
カリフォルニアゲームズ	未定	未定	11月ごろ
ウルフマン	未定	未定	11月ごろ
ワールドゲームズ	未定	未定	11月ごろ
ホットロッド	未定	未定	12月ごろ
ファンタシースターII	未定	未定	12月ごろ
ギャラクシーフォース	未定	未定	1月ごろ
ウルティマIV	未定	未定	未定

BLACK BELT ブラックベルト

アメリカ発
セガ情報②



ブラックベルトついに登場！

7月号で大好評だったセガ海外情報の第2弾として、今回は、あの幻のソフト、ブラックベルトを紹介するぞ。セガさんに無理にお願いして、アメリカから直々に取り寄せることに成功したんだ。日本ではビデオゲーム版でしかみることができなかったんだぞ。

さて、ブラックベルトとは、日本語に訳すと「黒帯」。つまり、柔道や空手の有段者というわけだ。そう、このゲームの主人公は、空手家なわけだ。でも、内容は空手の世界をはるかかなたに超越するものに仕上がっているぞ。

敵は、拳を受けるとことごとく爆発してしまうし、必殺技は、ペガサス流星拳のような高速拳が炸裂！

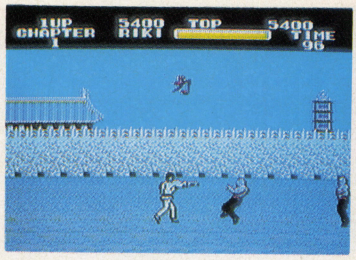
そう、このゲームは、あのマークⅢの名作、北斗の拳の海外バージョンなのだ！

この移植版は、名前がブラックベルトになっただけでなく、グラフィックも完全に別物。そして、なんといっても、アレンジがモノスゴいのだ。これが本当に日本製なのか？とみまがうほどのノリなんだ。

百聞は一見に如かずということで、まずは画面を見てちようだいな。

ストーリー

主人公の名前はリキ。正義感あふれる空手の達人だ。ある日、そのリキのガールフレンドのキョーコが、悪党に連れさられてしまった。キミはリキとなって、6つのチャプター（章）をクリアし、見事キョーコちゃんを救出することができるだろうか？ 今！東洋の神秘、空手の極意が炸裂する！ 日本の拳法はアアッ、世界一イイイイッ！できないことはなイイイッ!!



どーみても中国的背景。上に流れていくのは無敵の"力"マーク。

チャプター1

いきなり背景がスゴい。これは、どうみても日本の景色ではないぞ！ 天安門広場だろうか？ そこはかとなくチャイニーズしてるぞ。日本でこういうところっていったらたけし城くらいのもんだ。

まあ、アメリカ人にとっては、日本なんてアジアの東のほうに浮いている小島くらいにしか思われていないんだろうから、中国でも台湾でも香港でも、なんでもいいわけだ。

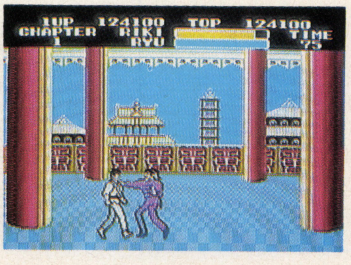
さて、リキが、パンチ、キックで赤星昇一郎のようなザコを叩きのめしながら右へ右へと進んでいくと、いきなり上空を横切る物体が！ 何？「力」だって？ ハイジャンプで体当たりすると、なんと無敵になったではありませんか。

これは、いわゆる北斗の拳のPマークと同じで、敵の攻撃の8発分までのダメージを吸収してくれるわけだ。オリジナルでは、Pマークは2面と5面しか出てこなかったけれども、このゲームでは各面何個も飛んでくるぞ。

上空を横切るのは「力」だけではない。他に体力を回復する、ジャパニーズ・スシがガンガン飛んでくる。

中華風の舞台に飛び交うスシ！ トロ、イクラ、シャコ、

道中で体力を回復するスシ。これはイクラのようだ。



宿命の対決！ リキ対リュウ

いきなり"鉄拳制裁"だもんな。アメリカ人にわかるのかしらん。

カンピョウ……。1面から思わずめまいが……。でも、スシの種類は豊富でも、どれを食っても同じくらいしか体力が回復しないというのがちょっと残念だね。

さて、途中で登場する中ボスはどこかでみたようなヤツばかり。こいつらは、北斗の拳でキング軍団だったやつらだ。4人まとめて、カンフーマスターズ。とくにハート様が黒ずくめでかっこいいぞ。

どんづまりに控えしは、弁髪をゆった、いかにもチャイニーズしているボス、リュウだ。

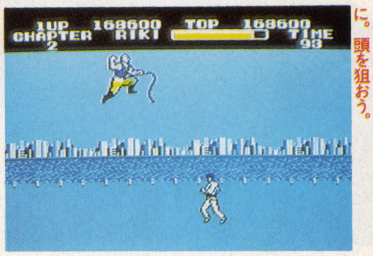
こいつは、オリジナルではシンだった。鋭い突きや蹴りを3本セットで繰り出してくる。しかし、もともとデモで

プロレスラー軍団のものすごいジャンプ力！　背景は横浜？

も2回に1回はやられるヤツだから、あらためて攻略するまでもない。

さて、ここで興味を引くのが、北斗神拳伝承者でないリキが、どのような必殺技でリュウを倒すかだ。これが、びっくり。なんと！

鉄拳制裁！



親衛隊長はなんだかすずしげな服装に。頭を狙おう。

見事な四文字熟語をバックにリュウはボコボコに打ちのめされて1面クリア。ちなみに、キョーコちゃんの人形は出てこないのだ。残念。

チャプター2

お次の面は、なんだか港というか、波止場というか、そんな背景だ。ザコは顔にメイクしたレスラー軍団。当然のごとく、ジャンプして襲いかかってくるから着地するところを狙って全部やっつけちゃおう。

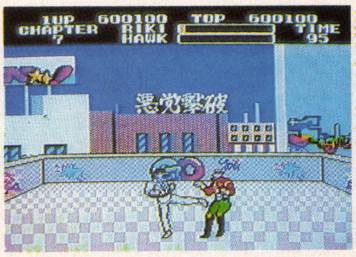
中ボスは、ムチを持ったレスラー（ゴッドランド親衛隊長）とストローナイフを持ったレスラー（マッドサージ）が登場する。とくに、マッドサージもどきはヘビメタファッションがグッドだ。

2面のボスは、モヒカン頭のホーク。離れるとブーメラン、近づくと強烈なパンチを打ってくる、いわゆる1つのカーネルだ。

パンチ、パンチでダメージを与えていくと、オリジナル同様、パンチの形が変わる。壊骨拳か？　と思いきや、これもリキの新必殺技だった。

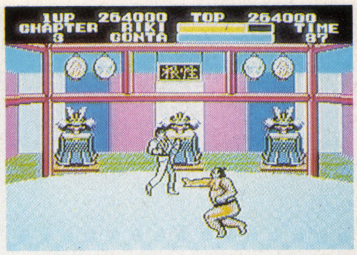
悪党撃破！

柔破斬のような高速の足蹴りが炸裂し、ホークは文字どおり撃破されたのであった……。

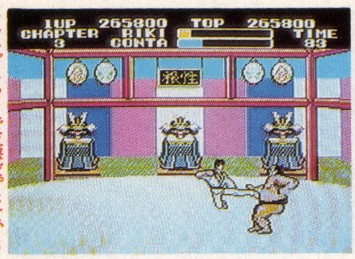


ホークに正義の連続キック！　なんだかデパートの屋上みたい。

竹林とかわら屋根。純日本風な3面だ。中ボスはおなじみ……？



悪の力士、ゴンタのつっぱりが炸裂！　体当たりも強烈だよ。



ジャンプキックで反撃だ。さて、3面の決め技は？

チャプター3

1面、2面の舞台は中国かどこだかわからなかったが、3面の背景は純日本風。屋敷の塀と切れ目なしに続く竹林しかし、ザコは赤い道着を着た変なヤツら。マニュアルにはジュージュツマンと書いてあるけど、なんだかショー・コスギをほうふつさせる。中ボスは、黒のジュージュツマンで、カマを振り回す元ジャッカルくん。

さて、ここのボスは……と思ったら、なんとスモウ・レスリングの名手だ。その名もゴンタ！

デビル・リバースのように金鋼拳を打ってはこないが、いきなりダッシュ&ツッパリしてくるから、たまったものではない。それに、みかけによらず飛び上がったりもするから、ちょっと調子狂っちゃう。でも、デビルのように踏まれて即死がないぶん、ラクというもの。

さて、こいつも結局、ジャンプキックの連続で倒すことになるのだが、ここで問題を1つだそう。ゴンタを倒すリキを決め技はいったいなんでしょう？

①元気一発！
②闘魂一発！
③世界平和！

この答えはまた今度。盛り上がってきましたが、今回はここまで。待て！　次号！

注・このソフトは、日本では入手できません。念のため。

（文／TAKE ON！）

P.S.

ものが海外のソフトなのでソフトの入手が遅れました。9月号で期待していた人、ごめんね。ご意見待ってます！

マニュアルの一部。ゴンタの絵がなんとなく笑えるね。

スポーツパッドサッカー

スポーツパッドサッカーがついに登場したぞ。ワールドサッカーのスポーツパッド対応版と考えてよい。でも、多少高めでも、ソフトとパッドのバラ売りもしてほしいよな。

光線銃のないセットはセガ・ベースシステムと呼ばれる。どうやら2種類売られているようだ。

BLACK BLT

FILE BEEP
GAME SOUND

サウンドクラブ
ゲーム音楽業界座談会

今月は、なんとも異色の顔合わせ！　パソコンゲーム作曲者として有名な古代祐三氏と、ゲームミュージック寄りの音楽人松前公高氏（EXPO）の2人を迎えての座談会だ。

文／氷水芋吉
イラスト／山本護

ゲーム業界 袖摺り会うも他生の縁てね！

古代　古代クン（古代クンは当年とって20歳！　ボクより2つ下なのだ。「クン」で呼ばせてね）はボクのゲーセン仲間の中学時代の友人の高校時代の友人ということで（ややこし!!）、新宿の某ゲーセンで偶然出会ったお人。松前さんは、8月号でYASが書いてたm&aという音楽ネットで出会ったお人。その2人を引き合わせて、話をさせてみたらおもしろいんじゃないか？　そうした考えから実現したのが今回の企画。さてさて、どんな話になることやら……!?

直接コンピュータに！

芋　ゲーム音楽って、普通の音楽と何が違うんでしょ？

松前　最初っから難しいねえ（笑）。現代音楽にある、偶然性でどこに飛ぶかわからない音楽というのに似てる気はするけど。やっぱり映画のサントラ的に、画面がメインで、画面を引き立たせるように作らなければならないのが大きいのかな。

古代　作り方がまったく違うんじゃないかな。

芋　かく言う古代クンは、どうやって曲を作っているの？　使う楽器とかは？

古　使うのはキーボードだけど自分の部屋ではキーボードとコンピュータが離れたところにあって、面倒だから直接コンピュータで入れてる（笑）。

松　エディタで？

古　いちおう、僕が作ったエディタがあって、そこにMML（BASICのPLAY文のようなもの）で打ち込んでいく。

芋　じゃあ、楽器で曲想を十分に練った後、コンピュータに向かう、というやり方なんだ。

古　いや、そうするときもあるけど、全然そうしないで、最初っからコンピュータに向かっちゃう場合もある。そっちのほうが多いかな。キーボードで弾くと、たいがい当たり前のメロディアスな曲になってしまうけど、それよりは、直接コンピュータに打ち込んでいったほうが、突発的に変な音が入る感じで、おもしろい曲になるから。

松　それは、シーケンサーが普及してきた時に、普通の音楽の世界でも言われたことだね。絶対ピアノでは作曲できない曲とか、楽器のテクニックに縛られない音楽。シーケンサーが一般化した今では、そういった意味での「普通の音楽とゲーム音楽の差」というものはなくなりつつあるんじゃないかなあ。

芋　でも、ボクも趣味で、シーケンサー使ってコンピュータ音楽を細々とやってるからわかるんだけど、やっぱりコンピュータ上で直接作ってっちゃうというのはスゴイ。コンピュータ時代の申し子！　絶対音感!!

　ときに古代クンの音楽歴は？

古　親が音楽する人だったから

松前公高

いわゆる「普通の音楽畑」の人。実験音楽などを好む。キーボーディストとして、ライブハウスでのバンド演奏や、多重録音などを続けているうちに、「自分はもしかしたら、意外とゲーム音楽的なことをしているんじゃないか？」と思いはじめ、そうこうしているうちに、ＥＸＰＯを結成。アルファ、ポニーキャニオンのＶＧＭレコード製作にも参加している。

ゲームの曲もいくつか作っているらしいが、どのゲームかは「忘れちゃったよ」（本人の弁）。しかし極秘に入手した情報によれば、現在も某社の某ゲーム機用某ゲームの曲を作っているらしい。さあ、みんなでどの曲か探してみよう！（『ＥＸＰＯの万国大戦略』と聴き比べればわかるかもしれない）

セガはアレンジャー泣かせ!?

小さいころはピアノとかヴァイオリンを習ってたけど、自分で作曲しはじめたのは、コンピュータ使いはじめたのと同時期。

㊐ うーん、蓄積されていた知識才能が、コンピュータを得ていっきにハジけたんだ。

松 これから、そういう人が増えてくるかもしれないね。

㊐ 松前さんはＧＳＭでマニピュレータをしているということなので、そのあたりの話を……

松 前にＧＭＯでＥＸＰＯっていうバンドをやってて、その関係で、最近は『ニンジャウォーリアーズ』とか『ギャラクシーフォース』のアレンジ曲の、コンピュータ操作、つまりマニピュレータの仕事をしている。

㊐ ボクは『ギャラクシーフォース』を聴いて、あのスペハリのアレンジなんかに、松前さんのＥＸＰＯカラーみたいなものが出てると思ったけど……。

松 いや、アレンジはほとんどセガの人。僕はシーケンサーに打ち込んで音色を入れるだけでプロデューサーの国本さん（2月号ランダムトーク参照）の指図で動く、ただの下っ端（笑）。

古 セガのアレンジといってもアレンジしようがないでしょ。

㊐ あの曲想は変えようがない。

松 昔、ＧＭＯの『もえろツインビー』で、僕もアーティストの立場でアレンジをしたことがあるけど、そうすると、作曲者の表現したいことと食い違っちゃったりする。今回は、できるだけ作曲者の意思を尊重しようということで……。

古 あるある。僕も『ソーサリアン』のヘヴィメタっぽい曲がアレンジで全然違うプログレっぽいものにされちゃったことがあって、「これは勘違いしてるぞ！」とか思ったり（笑）。

㊐ 昔のゲームの曲のほうが、アレンジ素材としては使いやすかったのかな。そういう意味で、普通の音楽的なセガの曲は、アレンジャー泣かせだってわけか。

松 でも、なんで最近のゲーム音楽は、普通の音楽に近づいていくのかなあ？ ずっとゲームのフィールドにいる人は、ゲーム音楽を普通の音楽に近づけていきたいんだろうけど、僕らからすれば、ゲーム独自のＰＳＧとかそういうものを、なんで捨てちゃうのか？ とか思ったり、貴重なものだから、ぜひ保存しておいてほしい（一同爆笑）。今の方向が悪いわけじゃなくて、単に僕の個人的な好みだけど。

古 でも、セガの曲はおもしろい。とくに、サンダーブレードだったか、チョッパーベースばっかり出てきて、チョッパーでラップみたいにやってたりして友達と大笑い。「あんなの絶対弾けねーよー！」とか（笑）。音楽的な遊びができるってのは、いいことなんじゃないかな。

㊐ たしかにセガは、今までにない方向、普通の音楽的な方向に、遊びの領域を広げてると言えるのかもしれないね。少なくとも、ボクはファンキーさんの曲は大好きです！（キッパリ）

「アタマ悪い」曲はダメ!!

㊐ よく言われている「ゲーム音楽は制限の多い音楽だ」について、どう思います？

松 制限されているっていうのはゲーム音楽だけのものじゃなくて、たとえばＣＭだったら30秒以内だとか。けっこう制限があったほうが、いいものを作れるということがあると思う。

㊐ 古代クンは、ゲーム音楽ならではの制限に不満を感じない。

古 うーん。制限を外れて作ったことがないから、なにが制限なのかよくわからない。

㊐ !!

古 とちゅうでプログラマーから注文がきたときなんかは、その都度自分でプログラムを作り直す。

松 じゃあ、あまり不満なんてのはないんだ。

古 不満っていうんじゃないけど、ゲーム音楽には「手弾き感覚」っていうのがないから、１チャンネルでもいいから、自分で弾いたものを入れたい。そういうことを考えている。

松 １秒を60に分割できるんだっけ。有限ではあるけれど十分な分解能だから、スゴいデータを作れば手弾き感覚も入れられるはずだよね。でもそれなのに、ファミコンなんかの音楽でよくないヤツだと、１秒を15にしか分割しないとか、手抜きしてる。音だってＰＳＧ３つにノイズ１つＦＭ１つ使えるんだから、使いきれば、いくらだってディレイとかの効果が出せる。なのにやってない。聴いてて「アタマ悪いなあ」って思うもの（笑）。

㊐ 具体的にどのゲームのこと、実名あげてもかまわないから。

松 つまらないゲームなんかいちいち覚えてらんないよ（笑）。

古 手抜きっていうより、音楽に対する意識が低いんじゃない。

松 『イース』って、ＦＭ６音？

古 ＦＭ３つに、ＰＳＧ３つ。

松 とてもそれだけの物とは思えないほど、よく駆使してるね、フルに使い切ってる。

FILE BEEP GAME SOUND

最新レコード紹介

ドラゴンクエスト・オン・エレクトーン
9月21日発売（アポロン音楽工業、ＣＤ3,000円：アルティ、ＬＰ／ＣＴ2,500円）

その名のとおり、ドラクエのエレクトーンバージョンだ。ちなみに「エレクトーン」はヤマハの登録商標。じつはこのレコード、ヤマハから発売されている「エレクトーンでひくドラゴンクエスト曲集」という楽譜集がもとになっているんだ。だから、いっしょに購入すれば、練習に最適！

アンジェラス〜悪魔の福音〜
9月21日発売　（アポロン音楽工業、ＣＤ3,000円、ＣＴ2,500円：アルティ、ＬＰ2,500円）

エニックスの映画風アドベンチャー『アンジェラス』のＢＧＭを集めたレコードで、88の音源を使ったゲームそのままの曲に加えてシンセ・リメイク版も収録している。ちなみにこのリメイク版は、フェアライトという、映画音楽の製作によく使われるマシンを使っているので、曲のクオリティは最高。

コナミ・ゲーム・ミュージック・スペシャル
（アルファレコード、ＣＤ／ＣＴ2,800円）

ついに出た、コナミ・ＧＭＯ初のベストアルバム！　収録曲は、過去４枚出ているコナミアルバムの中でもとくに人気の高い、ツインビー、グラディウス、ギャラクティック・ウォーリアーズ、沙羅曼蛇、特殊部隊ジャッカル、魂斗羅、そしてＡ ＪＡＸの７つだ。

さあて、ＧＭＯの次の新作は何かなあ？

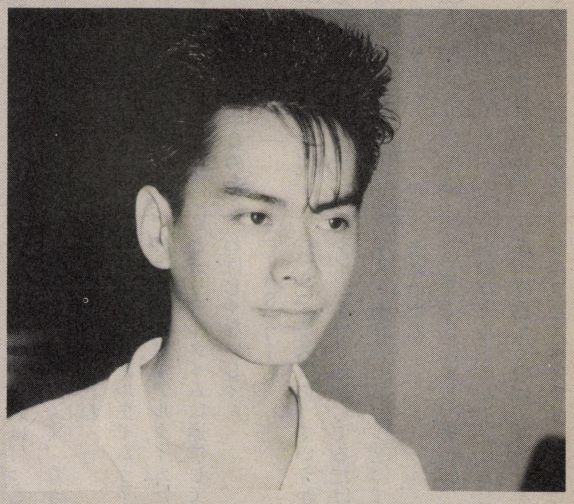
ソーサリアン・スーパー・アレンジ・バージョンII プラス・ソーサリアン・システムVol.1
9月21日発売　（キングレコード、ＣＤ3,200円、ＬＰ／ＣＴ2,800円）

難波弘之プログレアレンジのソーサリアン・レコードの第２弾。といっても全曲がアレンジバージョンではなく、ＰＣ98、88ＶＡ、ＸＩターボ用ソーサリアンのオリジナル曲と、追加シナリオ＆ユーティリティ（いわゆる「ソーサリアン・システム」）の曲も収録されている。

DECO HISTORY ~DATA EAST GAME MUSIC SCENE 1~
9月25日発売（ポリスターレコード、ＣＤ2,500円、ＬＰ／ＣＴ2,200円）

ポリスター〝DATAM〟レーベル第２弾は、「ＤＥＣＯの新作集。収録曲は、現時点ではタイトルも決まっていないほどの超ド新作野球ゲームから、TAKE　ON！も涙するキャプテンシルバー、芋吉が泣いて喜こぶシークレットサービス（業界初のピンボールミュージック！）まで、全12タイトル58曲!!

古代祐三



通称ＹＫ－II（本人いわく「死語です」）。インベーダー以前からのゲームフリーク。シューティングを好む。

ゲームミュージックを作るようになったのは、高校3年のとき、電波新聞社の「ゲームミュージック・プログラム募集」に『ドルアーガの塔』の曲を88ＳＲで作って応募したことがキッカケ。それ以後ゲーム音楽のプログラミングを続けているうちに、立川のファルコムの店（家が近いのだそうだ）で「音楽担当者募集」という貼り紙を見つけ、応募、採用。アルバイトで『ザナドゥ２』や、『ロマンシア』オープニング、『イース』、『イースII』、『ソーサリアン』などの曲を作る。今はファルコムの仕事はしていないそうだ。

㊐　じゃあ、松さんの真似で言うと「頭いい」んだ（笑）。

古　僕は、コナミが好きだからかもしれないけど、『魂斗羅』とか『ニコル』はウマいと思う。

松　任天堂なんかも、うまく使ってるね。『メトロイド』とか『ゼルダ』からかなあ、ピッチベンド（連続的に音程を上下させること）使い始めたのは。あれは目からウロコが落ちた。

古　ＬＦＯでも音程揺らせるし。

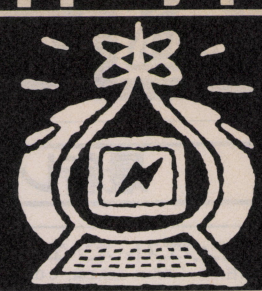
㊐　つまり、制限内で、やろうと思えばいくらでもできる。それをやらないのは「頭悪」くて、やるのは「目からウロコ」というわけですかね。

松　ハード的な制限じゃなくて自分で制限つけちゃってるんだ。ヘンなとこは。

おたよりこおなあ

先月号の「反論待ってる」に対して、来た来た来た！山のような反論1通！（福岡県の石田クン、ＰＣＭ方式の欠点を的確に突いたお便りをありがとう）こういった手紙の内容は、誌面やゲーム音楽製作者に対してフィードバックするつもりなので、これからもよろしく。

FILE BEEP



NETWORK GAME

午前零時のネットワーカー【8】

「チャットで現状を語る!?」

By Roland YAS

［YAS］現在、午前0時。ボクは今、某ネットのチャットルームに(＊1)に入ったところだ。そろそろ誰か入ってこないかなあ……

［SYSTEM］(＊2)いもっきis in.

［YAS］おはよ

［いもっき］はろお。ネットワーカーの原稿書けた？　オレ、サウンドクラブまだ書いてないよ、トホホ

［YAS］ボクもぜーんぜん。そこで、ここでくっちゃべったことをそのまま原稿にしようと思いまして……、だから中身のある会話をしましょーね

［いもっき］おひおひ（＊3）。いつかやるとは思っていたが、今日やるとは……。んだばしょうがねー、そうすっか

［いもっき］で、なんについて話すの？

［YAS］やっぱりBEEPはゲーム雑誌ですから、〝通信を使ったゲーム〟という感じでやりたいですねぇ

［いもっき］通信を使ったゲームねー……

［YAS］現在出ているゲームだったら、やっぱり一連の〝LINKS（＊4）ゲーム〟あたりがけっこうやってますね

［いもっき］LINKS？　ああ、この前えいりやんの代わりにやったコナミゲーム大会とか？

［YAS］そそ。あれはけっこうリアルタイムっぽくて、なかなか白熱できましたね

［いもっき］リアルタイムう？あれはゲームはリアルタイムだけど、リアルタイムに通信してるわけじゃないじゃん

［YAS］うーむ

［いもっき］スコアっていうか、タイムをやりとりしてるだけだもん。敵車だってコンピュータまかせだし

［いもっき］(＊5)やっぱ、本当にリアルタイムでゲームしてるって言えるのは、ファイナルラップとメイズウォーズだけ！人間相手のゲームでなきゃ

［YAS］メイズウォーズって何？

［いもっき］もーちろん、Macのゲーム！　複数のプレイヤーが、迷路の中でアレヤコレヤ……っていうゲームなんだ。オモロイよ

［YAS］ほへー、Macってそんなことできるのかー。それってどういうシステムになってるんですかぁ？

［いもっき］やっぱ転送速度の問題かなぁ／(＊6)あ、ただのRS422だよ。232Cの親戚。よく知らんけど、ファイナルラップって、すごい転送速度なんだろ？

［YAS］みたいですね。まぁ専用回線だからこそできる荒技ですね。

［いもっき］ケーブルも極太のヤツを使ってさ

［YAS］荒技宏、なーんちゃって……

［いもっき］をひをひ！(＊7)

［YAS］うーむ、ハズしたな…

［いもっき］なんで転送速度が速くないとファイナルラップができないかって言うとさ、あの場合、送んなきゃならない情報が多すぎるじゃん

［YAS］膨大な量でしょうね

［いもっき］各マシンごとのスピードベクトルだろ、順位だろ…。まあ後は知らんけど、それを画面描き替えの合い間に最大8台分やりとりしなきゃならないんだもん

［YAS］考えてみるとムチャクチャたいへんそう。でもそのおかげで、車の位置関係がとってもよく表現されてますね。ありゃホントすごいよなー

［いもっき］ま、たかだか200ボー(＊8)が主流のパソ通の世界じゃ、夢のまた夢ってこった。将来的にはわからんけど

［YAS］そうですね、最近ボーレートが上がりつつありますからね。2400ボーもだんだん伸びてきたし

［SYSTEM］えいりやんis in.

［えいりやん］おばんでYAS。じゃなかった、おばんでやす。みんな原稿終わった？

［YAS］をひをひ……いや、今その原稿のネタを話し合ってたところさ〜えい(＊9)

［いもっき］なんだえいりやん、ID(＊10)とれたんだ！　オレはまた、書類審査で断られたかと思ったよ〜えいりやん

［いもっき］今、コンピュータ通信を使ったゲームのことを話してるのさ

［えいりやん］こらこら〜いも／ほうほうなるほど、で、どんなふうに話が進んでるワケ？

（この間、えいりやんにいきさつを説明する）

［えいりやん］なーるほど

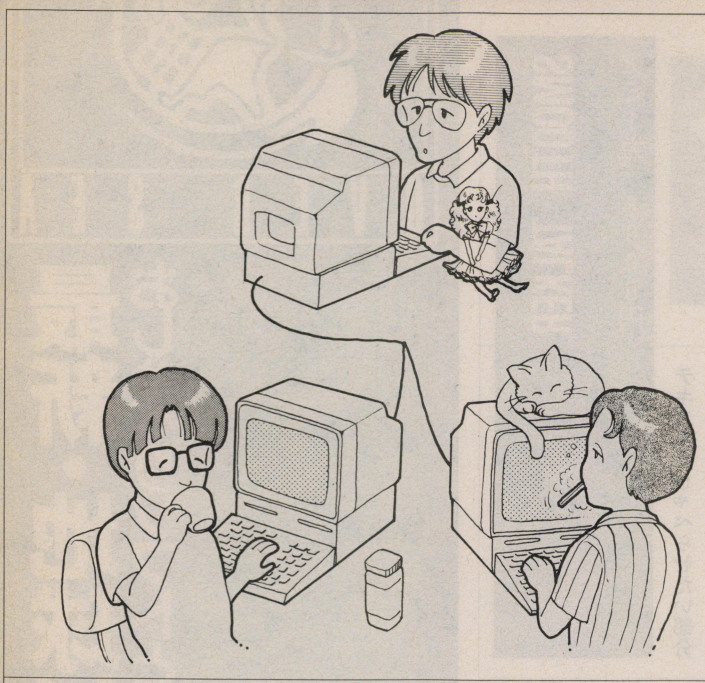
［YAS］で、MSXで通信やってるえいりやんの意見を聞きたひ

［いもっき］たぶん、これからはパソコンだけじゃなくて、ゲームマシンにも通信機能は搭載されてくるだろうけど

［いもっき］複数のマシン、複数のプレイヤーでリアルタイムゲームをやるのはつらひ……と思うよ

［えいりやん］そうだね。LIN

FILE BEEP NETWORK GAME



KSは基本的にスコアだけを集計して競うものばかりだからね。だから〝ディーヴァ〟に期待してるんだけどねぇ

[YAS]ファミコンやセガではそういう通信とかはどうなっているんですかね〉いも

[いもっき]うーん。いろいろと〝通信機能搭載！〟とかのウワサは聞いているんだけど、どれも転送速度はファイナルラップ並みじゃなくて、ふつうのパソ通並みだから……

[いもっき]ソフト供給の手段としては使われるかもしれないけど……／あ、アフレコ（＊11）に行ってくるから、ちとROM（＊12）ね

[えいりやん]了解

[YAS]へいへい

[えいりやん]じゃ、私もROMね〉YAS

[YAS]ゑ（＊13）！　ちょっとちょっとお！

[えいりやん]ジョーダンジョーダン

[YAS]別にリアルタイムゲームにこだわらなくてもいいんじゃないかなぁ。実際こーゆーネットワークでも、通信ゲームはやってるわけだし

[えいりやん]RPGを多人数でやるのは、よくあるしね

[YAS]そうそう、最近ではネットワークでマージャン、なんてのもある

[えいりやん]うん、雀ネットでしょ？　それにテレスターなんかは、シミュレーションゲームをプレイするためのボードもある

[いもっき]おまたー！

[えいりやん]ぽ（＊14）

[YAS]ぽ（＊15）

[いもっき]いま音入れで考えたんだけどさ、ネットワークでアドベンチャーゲームってできないものかなあ？

[えいりやん]なんですかそれ？

[いもっき]だからさ、こうしてチャットで何人も同時にアクセスできるわけだろ。このネットだったら同時に8回線だけだけど

[YAS]ふむふむ

[いもっき]それで、そのうち7人が登場人物。残りの1人がプレイヤー！

[いもっき]まず、マスターか誰かがストーリーを作っといて、それを登場人物の7人でよく覚えておくんだ

[YAS]それからそれから？

[いもっき]ネットワークの中に、いくつもの部屋を作っておく

[えいりやん]BBSがいくつものボードに分かれているように？（＊16）

[いもっき]そそ。それで、プレイヤーが、その部屋の中を動き回る

[YAS]わかるわかる！　入り組んだネットワークって、中を見回ってるだけでアドベンチャーっぽいもんね

[いもっき]各部屋には、手掛かりが落ちている。それで、登場人物、プレイヤーが歩きまわって、手掛かりを読んだり、手掛かりを隠したり……

[YAS]ふに

[いもっき]そしていちばん重要な点は、プレイヤーや登場人物が同じ場所にいれば会話できる、ってこと!!!

[YAS]なるほど、こりゃネットをあげてのゲームですねー

[YAS]下準備さえしっかりやればかなりおもしろくなりますねー

[えいりやん]そうだねー、やってみたいねー

[えいりやん]衛K亟ノ・

[えいりやん]

[YAS]どしたどした？

[SYSTEM]えいりやん　さんは回線異常で切れました

[YAS]あーあ。どーせ、キャッチホンでも入ってきたんだ（＊17）

[いもっき]

[SYSTEM]いもっき　さんは精神異常で切れました（＊18）

[YAS]　またまたー！　もうその手はくいませんよ!!

[いもっき]でへへ

[YAS]それじゃ、文章の量も十分なことですし、ボクらも抜けましょうか

[いもっき]そうしよう

[YAS]ではまた!!

[SYSTEM]いもっき　is OUT.

[YAS]あーあ、今月も電話代が心配だ……

／e（＊19）

1988年8月某日、某ネットにて……。

＊1……パソコン通信でおしゃべりすること。OLT（オンライントーク）ともいう。

＊2……ネットワークを動かしているマシン（ホストコンピュータ）からのメッセージ。

＊3……ネットワーカー、なかでもチャッター（チャットをする人）は、変な言葉を使いますなあ。

＊4……MSXユーザーに人気のネット。1月号参照。

＊5……タイピングの速い人間は、他人より多くの発言ができるのだ……。

＊6……話題の切り替えに使う。文を打っている最中に他人のメッセージが入るので、こうしなければ話についていけなくなってしまうのだ。

＊7……「おひおひ」のグレードアップ版。本当にネットワーカーは変な言葉を使いますなあ。

＊8……コンピュータ同士でデータをやりとりする速度。1秒に200ビットのデータを転送する、の意。

＊9……特定の人（ここではえいりやん）に話しかけている。多人数でチャットをするときによく見られる。

＊10……ネットワークの登録番号。

＊11……「音入れ」すなわちトイレ。

＊12……「リード・オンリー・メンバー」つまり書き込みをしないで、読むだけの人。

＊13……ほんっとぉーに、ネットワーカーは発音できないような変な言葉を使いますなあ！

＊14……「おかえりなさい」の意。その昔、「ぼかえりなさい」と打った人がいたのだそうだ。

＊15……「ぽ」がなまったもの。

＊16……8月号参照。

＊17……通信している最中にキャッチホンがかかると、ノイズが入ってしまうのだ。

＊18……「回線異常――」をもじったもの。某ネットのN氏の考案。いもっきは適当なスペースを入れて、システムからのメッセージのように見せかけている。

＊19……チャット終了コマンド（ネットワークシステムによって異なる）。

FILE BEEP

OVER SEA

最新・地球ソフトウェア報告「10」

おしゃべりソフトとニューウェーブゲーム

文／桃園隆夫
協力／パイナップル68000
☎／03・294・6502

SMOOTH TALKER

アミーガ　8000円

アミーガは、本体にスピーチ機能を持っているけれど、しゃべらせると、なにかロボットっぽい口調になってしまう。

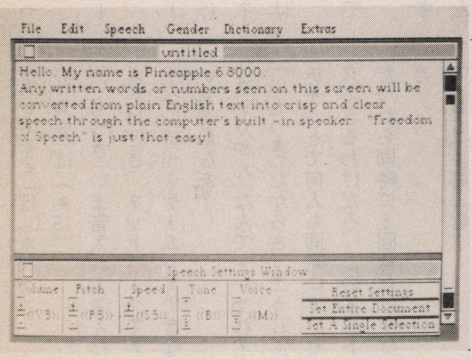
この「SMOOTH TALKER」（ST）を使えば、まるでCNNのニュースキャスターのような感じの〝いい声〟で話をしてくれるのだ。基本的にこのSTは、ワープロのようなものでスクリーン上に入力したテキストのしゃべらせたい部分をマウスでセレクトする。つまり、しゃべるワープロといったソフトかな？

そして、STのおしゃべり機能は、アミーガのサウンド・チップを使用せずに、独特のルーチンを使っているので、人間とまったく変わらないしゃべりを披露してくれるってわけだ。

この声は、男の声と女の声をコマンド1つで変えることもできる。もちろんアメリカ産のソフトだから、基本的には英語が得意なわけだけれども、アルファベットとうまく組み合わせれば、ちゃんと日本語もしゃべってくれる。

それと、発声のしかたがよくわからない英単語ってたまにあるけれど、そんな単語を入力すれば本場もんの正しいイントネーションでしゃべってくれる。いま思い出したけれど、声はあのスペース・オデッセイ（2001年宇宙の旅）に出てくるHAL9000に似ている。

こういったソフトは、使用目的があまりはっきりしていないけれど、ユーザーの創造力しだいでは、かなりいろいろなことに使うことができると思う。



こうやってワープロのように文字を打ってやると、なめらかにしゃべってくれる。

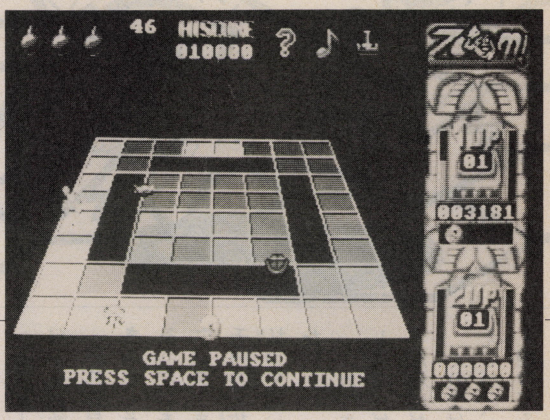
ZOOM

アミーガ　7000円

ついこの前、あのアルカノイドのニューバージョンをリリースしたばかりのディスカバリー・ソフトウェア社から、またまたニューソフトがやってきた。タイトルは、「ZOOM」。内容は、フィールドにあるマス目を敵キャラをかわしながら線で囲んでつめていくといったシンプルなものだ。では、プログラムを少し見てみよう。

ブートするとまずタイトルスクリーンが現れる。このタイトルがまた凝っているんだなあ。テーマソングには、リック・ジェイムス（黒人のロックシンガー）の1982年に大ヒットした曲（曲名がどうしても思い出せない）が使われている。この

この後、舞台の上にパックマンのようなキャラクターが現れて、愛きょうをふりまく。



タイルの境が黄色くなっているところが自分の通った部分。大きく囲むほど高得点。

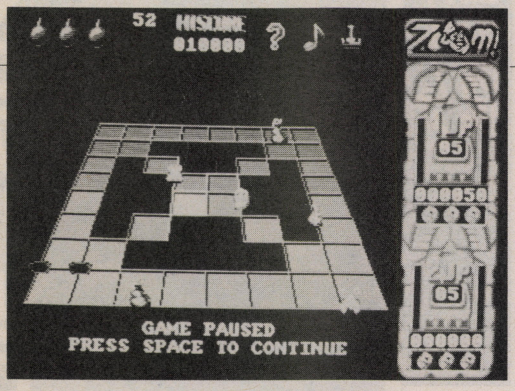
曲はレコードのイントロの部分をサンプリングして使っているので、ロック・フリークだったら大感激ものだろう。

そして、曲とともに人の拍手もミックスされているので、ライブ感がある。その曲とシンクロしてZOOMの主人公（パックマンに似ている）が、ステージ上でダンスする。こんなに凝ったタイトルはめったにないぞ。

ここで、曲とアニメに見とれてしまうと先に進まない。ジョイスティックのボタンを押すとゲームを何面から始めるかを選ぶためのセレクターが現れる。ZOOMは、なんと50面まであって、ここでは1〜10面のいずれから始めるかをセレクトできる。そしてゲーム開始。

フィールドが3Dのワイヤーフレームで前方からクルクル回りながらこちらのほうへ近づいてくる。あるところまで近づいてくると、アミーガ独特のグラデーションでフィールドが色づけされて、ZOOMの世界へプレイヤーは入っていくのだ。

内容は、前述したようにいたってシンプルだが、使われているSE（効果音）がまたまたユニークだ。〝ヘイヘイ〟〝ウー〟とか、ハープをつまびく〝ポロン〟という音までもがサンプリングして使われている。ノリは、ニューラップといったところだろう。とにかく、ZOOMはセンスのよい、誰にでも楽しめるニューウェーブゲームだ。



面の形もさまざまなものがある。昔あったクイックスというゲームを思い出す。

BLACK LAMP
アミーガ　アタリST　C-64　8000円

アメリカのコンピュータユーザーの間では、クオリティーの高いゲームをリリースすることで人気のある、RAINBIRD社から強力なゲーム「BLACK LAMP」（BL）が出た。

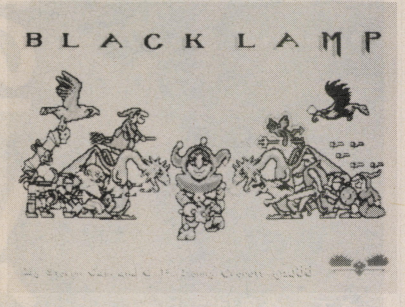
このBLは、ジャンルとしてはアクション&アドベンチャーゲームになる。あの、ダークキャッスルみたいなタイプのゲームだ。つまり、城の中に入り、あるアイテムを見つけ出してくるというもの。BLでは、9個のランプを探し出すと1つのレベルが完了するようになっている。では、このゲームの背景を少し書いておこう。

むかしむかし、マキシン王の道化師として仕えるジャックという男がいた。ジャックは王の娘エルゼルダに恋をしている。けれども、王はうだつの上がらないジャックには、娘はやれないと思っている。そんなとき、この王国にある王冠がドラゴンたちに盗まれた。それ以来、王国は暗黒の世界になってしまい、そこに住んでいた人々は、いままでおとなしかった動物たちからも害を与えられ始めたのだった。ジャックは、王に自分がその王冠を取り戻すことを約束した。そして、ジャックの冒険は始まる。

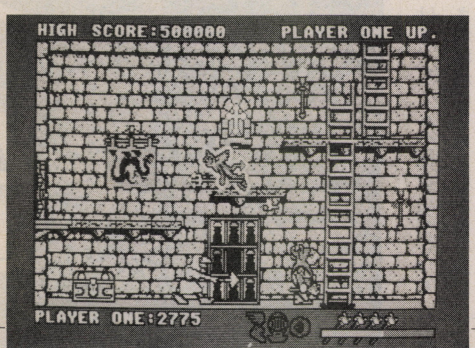
BLのプレイヤーはジャックを演じるわけだ。前に書いた9個のランプというのが、ジャックが取り戻す王冠のパーツなのだ。ジャックはその9個のランプを取り戻すと同時に、マキシン王の息子にもなれる。つまりエルゼルダと結婚できるってわけだ。

ゲームのグラフィック&キャラクターのほうも、シネマウェアシリーズとはフィーリングが違うけれど、かなりきれいだ。アップルIIユーザーだったらわかると思うけれど、ゼロックス社のステッキーベアーシリーズ的なグラフィックだ。マップもかなり広くなっている。

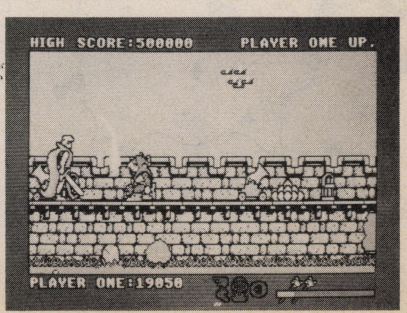
やっぱり、ゲームは美しいグラフィックでやるにかぎるな。



さすがに日本のゲームとは全然雰囲気が違うタイトル画面だ。



部屋の中の画面。基本的にアクションゲームだが、日本のゲームのように忙しくない。



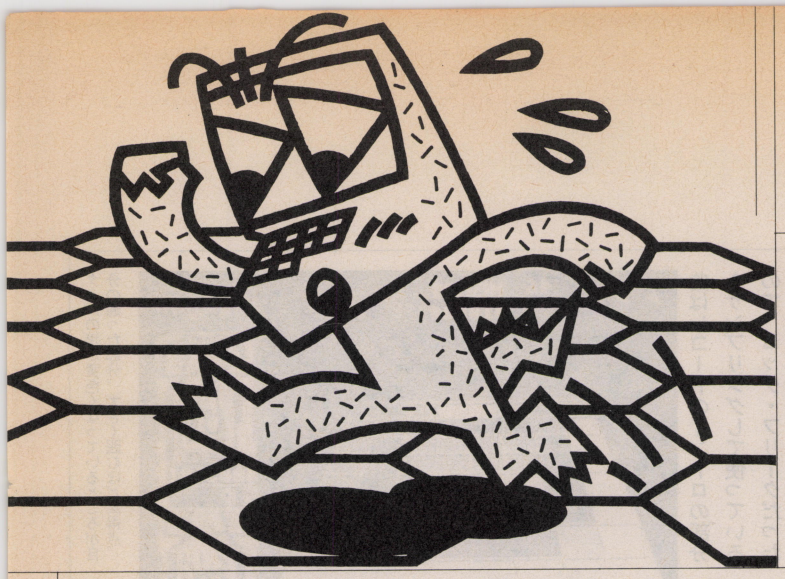
城の外へ出たところ。魔法使いらしきヤツが出てきた。見ているだけでも楽しい。

FILE BEEP TECHNOLOGY

マニアル浜口のTVゲーム進化論【10】

さて、今月はシミュレーションゲームについてとりあげることにしよう。シミュレーションというと、すぐに信長の野望とか現代大戦略といったコンピュータ版のシミュレーションゲームを思い浮かべてしまうけど、今回紹介するのはボード版のシミュレーションゲームだ。

文／浜口 勇
イラスト／石黒 茂



コンピュータゲームとボードゲームの関係

シミュレーションゲームの中身とは?

大きい模型店とかおもちゃ屋にいくと百科辞典を少し大きくしたような箱が、無造作に置いてあるのを見たことがある人は多いだろう。その背の部分には××作戦だの機動戦士○○といったタイトルが付けられている。

これが、いわゆるシミュレーションゲームというジャンルのゲームの数々なのである。

それを見て感動したキミは、さっそくそのなかからおもしろそうなのを1つひっつかみ、カウンターまで持っていって、ン千円の大枚を店のおばちゃんに払って買い求めてしまうのだった。

これでキミも立派なシミュレーションゲームのユーザーとなったわけだ。やったね♪

それでは、はやる気持ちを抑えながら、急いで家に帰って箱を開けてみよう。

いったいシミュレーションゲームとはどんなものなのか?

箱の中にはいったい何が入っているのか? さっそく箱の中をゴソゴソあさると、どんなゲームにもたいてい付いているのがゲームのルール説明書だ。厚いのから薄いのまでさまざまあるが、BEEPよりも少し小振りなぐらいの冊子になって入っている。

はっきりいって、このルールブックなしにシミュレーションゲームというものは存在しえない。「ルールが命」というぐらい重要なんだ。

パソコンとかファミコンのゲームならルールがなくたってやっているうちに何とかなるけれど、シミュレーションゲームはそうはいかない。それはファミコンやパソコンのゲームのルールが、本当はすべてコンピュータのプログラムとしてROMカセットやフロッピーに格納されていて、ルール説明書はそれを補助する役目しかもっていないのに対して、シミュレーションゲームのルールは本当にそれだけで、ルール全体を説明しつくさなければならないからなんだ。

シミュレーションゲームのルールブックはコンピュータゲームのプログラムと同じぐらい重要と言える。

次に出てきたのは、ゲームを行うための盤だ。盤といっても、厚手で堅いゲーム盤といった感じのものばかりではなくて、ペラペラの地図みたいなやつも多い。

よくいったもので、これはふつうはゲーム盤とは言わずにマップという。表面にはいろいろな地形が抽象化されて描かれていてかんたんな絵地図や色分けされた航空写真みたいなところを六角形のマス目で覆っている(写真1)。このマス目をヘックスといって、戦闘部隊の勢力範囲や移動能力を計るのに使う。

マス目は六角形だけでなく、ほかにもいろいろあって、もし四角のマス目ならスクエアという。

平面を埋め尽くせる正n角形というのは三角形、四角形、六

写真1 ヘックスマップ(タンクリーダー)

角形だけだから、あとは三角マップというのがあるはずだけど、さすがにこれは非常に少ない。

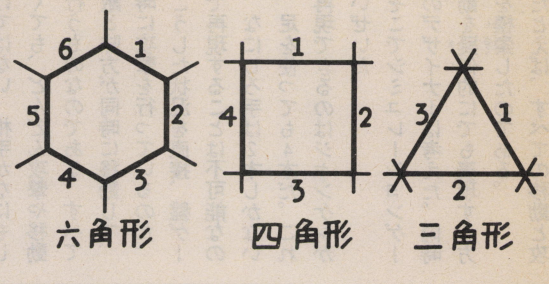
では、なぜ六角形だけでなく、いろいろな多角形を使ってマップを作るかというと、それぞれの多角形によってマップ自身の性質が大きく異なってくるからなんだ。

たとえば六角形で覆われたマップの中では、ある地点（マップ上のある六角形）は6つの辺で他の場所（他の六角形）と接している（図1）。ということは、そこにいる部隊は最大6方向から攻撃を受けるということだ。

それに対して四角や三角のマップなら、それは4、3と減ることになる。

逆に移動は、6方向に動ける六角形のほうがやりやすいのは当たり前で、攻撃や移動がやりやすいマップになって戦闘が流動的になる、といったことが考えられる。

図1 マップと辺の数



マップの種類では、このほか不定型な領域のエリアでマップを覆ったエリアマップというのがあって、海戦ゲームとかマルチプレイゲームなんかで多く使われている。これは接しているエリアの数を場所によって変化させることができるので、場所の有利、不利を強く示すことができる。

エリアマップというのは戦闘部隊の細かい移動スピードの差（たとえばトラック、戦車、歩兵、戦闘機とかのスピードの差）とかは表しにくいが、より戦略的な視点に立って、その場所や土地のもつ価値を細かく示すことができる。つまり、より大きな単位を扱うのが得意というわけだ。

さて最後は、ゲームのコマだ。これはバラバラにはなってなくて厚手の紙に貼り付いたような形でついてくるので、自分で切り取ってやらなければゲームを始めることはできない。ちなみに、これはコマとはいわずにユニットという。

写真2 エリアマップ（リスク）

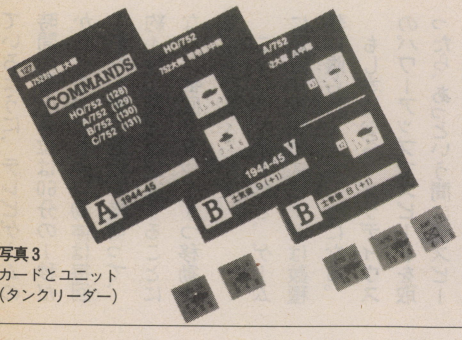


写真3
カードとユニット
（タンクリーダー）

このユニットの表面には戦力とか移動力、兵科マーク、戦力のシルエットとかが一目でわかるように描かれている。将棋のコマの表に、そのコマがどう動けるかが書いてあるところを思い浮かべてもらえれば、わかりやすいと思う（図2）。

このユニットというのは、軍人将棋のように裏返しにしておいて、相手にそのユニットの戦力がなんであるかをわからなくしてしまったり、裏には表より弱い戦力を書いておいて、負けるとひっくり返して弱くなるといった、いろんな使い方をする（将棋はひっくり返すと強くなるからその逆だ）。

というわけで、このルールブック、マップ、ユニットの3つがシミュレーションゲームの御三家といったところになるだろうか。

ただ、このうちマップとユニットはついていないゲームもあるので、単純に言い切ることはできないけれど。

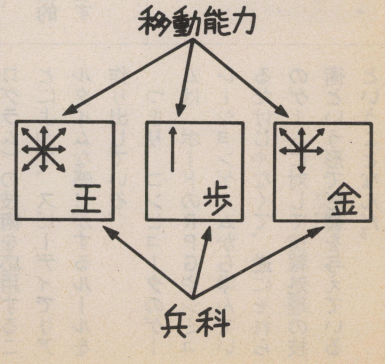
たとえば、極端なことといっちゃえば、RPGの中には本みたいなかっこうで、ルールブックだけで売られているものもある。またゲームによっては、カードとかコマ入れとかが入っていたりするときもある。

しかし、中身が少なければボロくて、多ければいいというものじゃあない（そりゃ得した気分にはなるけどね）。シミュレーションゲームで一番大切なのはルールだ。中身が多いからおもしろいとは限らないんだ（これはテレビゲームにも言える、ROM容量が多かったり、絵がきれいだからといっておもしろいゲームとは限らないのと同じことさ）。だからルールブックというのは超重要だ。

シミュレーションゲームはこのルールブックをよく読んで、ルールを理解するところからスタートするんだ。

では、これからシミュレーションゲームの中でも、とくにコンピュータの世界と深い係わりがありそうなルールを取り上げていってみよう。

図2 シミュレーションゲームふう将棋コマ



コンピュータシミュレーションゲーム対シミュレーションゲーム

コンピュータでやるシミュレーションゲームとボード版のシミュレーションゲームの差とはいったいなんだろう。

コンピュータのゲームというのは、コンピュータが相手をしてくれるので1人でやることができる。それにリアルタイムゲームを見ればわかるように実時間

でゲームの進行を行うこともできる。

コンピュータの機能を生かし切ったシミュレーションゲームというと、ブローダーバンドのアート オブ ウォーとかフライトシミュレータなんかが有名だ。これは人間がなにもしなくても、リアルタイムにどんどんゲームが進んでいってしまうタイプのゲームだ。

ボード版でも1人でできるゲームがいろいろと出ているけれども（トランプとかの1人遊びゲームみたいなもの）、リアルタイムのゲームというのはさすがにない。だからこのリアルタイムというのが、もっとも大きな差となりうるだろう。

つまり、人間どうしがゲームをする場合には、将棋みたいに交互に自分の手を打っていくものだが、実際の戦闘では相手がなにかしてくるまで待っているわけではない。相手がなにもしなくても、どんどん攻撃や移動を行うものなのである。すべての敵と味方が同時に移動して、同時に攻撃を行っているのだ。

こうした状況を直接、盤ゲームで再現することは不可能なのだ。なにしろ手は2本しかないし、足を使っても4本だ。これで再現できるのはジャンケンがせいぜいだ。

そこでシミュレーションゲームのデザイナーは考えた。同時移動を疑似的にでも表現する方法を模索したのである。

たとえば、すべての移動と攻撃を紙に記録しておいて同時に見せあう、という方法だ。確かにこれはリアルタイム性は少ないけれども同時移動だ。しかし、動かすコマ数が増えてくると、全部紙に書くものだから時間がかかりすぎ、日が暮れてしまうという欠点があった。

それじゃ、交互に動かす時間を極限まで細かくしていって、交互に動かしているということを気にさせなくすればいいじゃないか、と考えた人もいた。

しかし、これは戦車が1マス進むのに3回も4回もかかっちゃうし、いつ次のマスへ行けるかを記録しておかなければならないのでめんどくさいだけだった。

そこで結局、コンピュータ的な方法を取ることになったのが、スティーブンジャクソンゲームという会社のカー・ウォーズというゲームだ（日本ではホビージャパンという会社から出ている）。

写真4 カー・ウォーズ

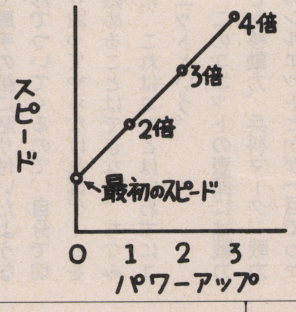
これは自動車を走らせて戦わせるゲームなのだけど、テレビゲームと同じような方法で自動車の移動を管理している。テレビゲームにおいて最小の移動量というのは画面のドット数に合わせて、ふつうは画面サイズの256分の1ぐらいだ。

前から口を酸っぱくして言っているように、テレビゲームの時間の最小単位は60分の1秒だから、もっとも遅い物体は毎回1ドットずつ画面を横切って、約4秒で画面を通過することになる。毎回2ドットずつ移動するなら2秒ぐらいだ。

こういった調子だと、ゲームに登場する物のスピードは数種類に限られてくることになる。

もし本当なら、グラディウスのパワーアップでスピードを取ったら、あっという間に猛スピードに加速してたいへんだ（表1）。

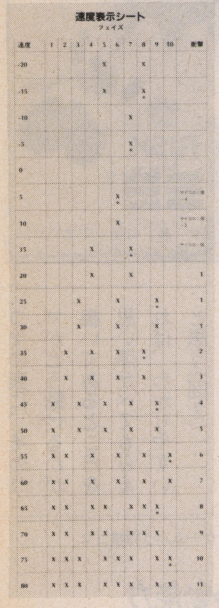
表1 スピードの変化



そこで、これらのスピードの隙間を埋めるために考えられたのが、スピードを細かく切り替え、疑似的に多くのスピード変化を表そうとする方法だ。

図3を見てほしい。60分の1秒という非常に細かい単位でのスピード切り替えは、人間の目には一定のスピードで進んでいるようにしか見えないわけなんだ。

写真5 速度表示シート



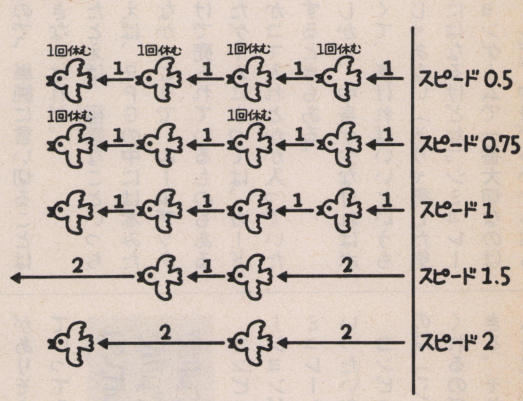
さて、話をカー・ウォーズに戻そう。カー・ウォーズの箱を開けるとヘンな表が入っている（写真5）。この表は何か？

じつはこれ、図3をスピードごとに分類した早見表なのであった。

カー・ウォーズをやるときは、この表の自分のスピードのところを見て、×印がついている回のみ、車を1移動させるのだ。

つまり、この表を参照することによって、カー・ウォーズをやる人間は面倒な計算抜きで、細かいスピード調整を（疑似的ではあるが）ゲーム中に再現することができるのである。

図3 スピードと移動



終わりに

1つしか例をあげられなかったので、かなり半端な感じになってしまったが、このようにコンピュータの技術を応用した（または偶然にも同じような方法になってしまった）シミュレーションゲームはいろいろある。

ウエスト・エンド・ゲームという会社のタンクリーダーというゲーム（これも日本ではホビージャパンが販売）では、コンピュータのリアルタイムOS（外部のさまざまな事柄に実時間で対応できるようにするためのプログラム）の技術を応用することによって、スピーディでリアルタイムな感じがするルールを作り出している。

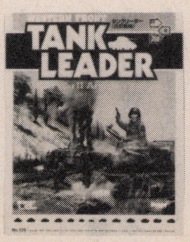


写真6 タンクリーダー

つまり、コンピュータのゲームは、ボードのRPGやシミュレーションゲームから学んでいるだけじゃなくて、逆にそれらのゲームに対して情報処理の技術という形で影響を与えているということなんだ。

Dr.KILLのマルチターゲット

セガ（マークIII／マスターシステム）

コンティニュー（サンダーブレード）

●やたらと難しいサンダーブレードに、3回コンティニューをみつけました。やり方は、GAME OVERと表示されているときに、パッドの右下と右ボタンを押せばOK！でも、早くやらないと、タイトル画面に戻っちゃうよ。

（埼玉県・平下陽二郎）

Ⓚ……やっぱりコンティニューがないと、キツイよねぇ!?

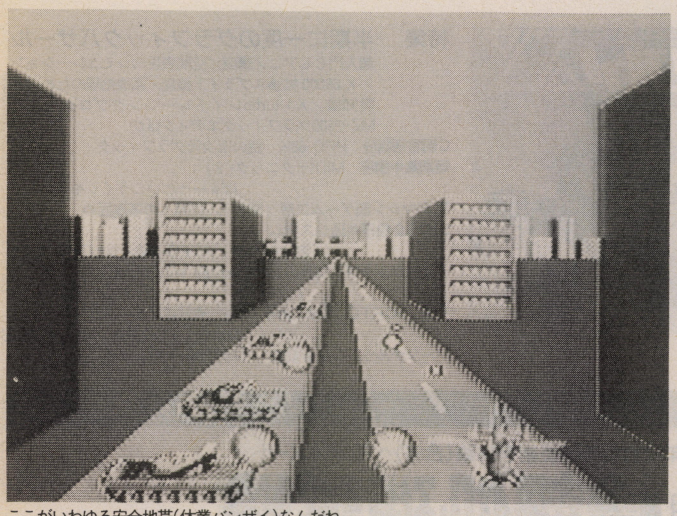
安全地帯（サンダーブレード）

●ステージ3のDシーンで、左側の道路にいる戦車の砲撃は、右の通路に行くと99パーセント安全です（白線の上か、それより右ね……Ⓚ）。

また、チェーン砲で右側の戦車を撃っておけば、さらに安全です。ただ、A4U-N2だけには気をつけてください。

（兵庫県・足立憲治）

Ⓚ……ステージ2の3Dシーンで、真剣になって木をよけていたら、横にいた一番弟子に「それ、当たりませんよ。Ⓚさん」と言われてしまった（実話）。



ここがいわゆる安全地帯（休業バンザイ）なんだね。

MSX2

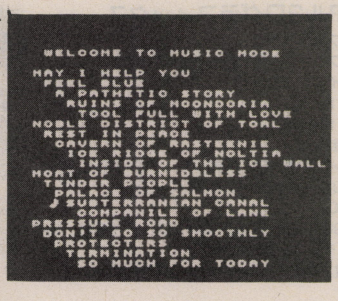
サウンドテスト（イースII）

●電源を入れる前から3キーを押しっぱなしにして、プログラムディスクを入れずにデータディスクを入れて立ち上げてみよう。すると、宝箱を開けたときの音が鳴り、サウンドテストモードに入ることができるよ。

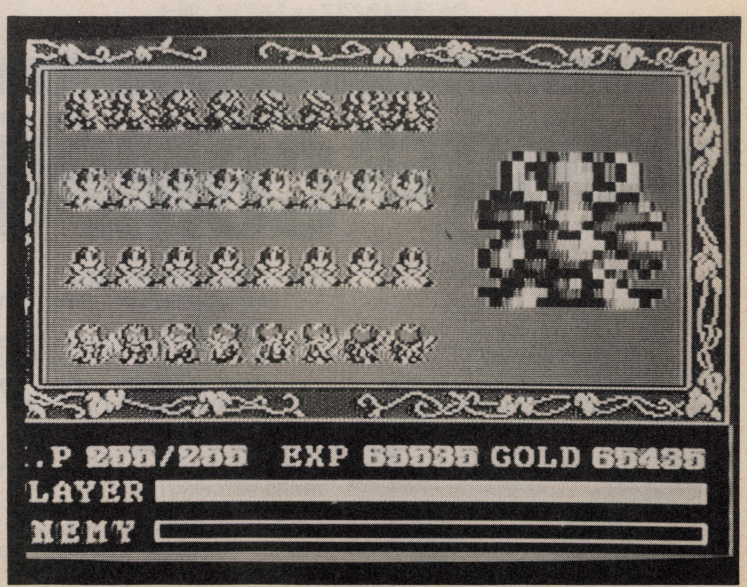
（茨城県・石川司）

Ⓚ……この他にも、ESCを押してTOと押すと、キャラクターテストモードにもなる。ドット絵を描くときの参考にしたらいいんじゃないかな？

ひさびさのMSXネタ。セガ以外もドシドシ送ってね。



かたやサウンドテストモード。自分で訳してね。



こなたキャラクターテストモード。試してみてくれ！

Kの気ままにフリートーク

さて、今回のお題はファイナルバブルボブルだ。

このゲーム、隠し面でヒントやプレイを有利にする隠しコマンドが見れるわけだけど、はたしてBEEP誌上で発表すべきだろうか？ Kとしては、面セレクト以外は、公開してもいいんじゃないかと思っている。今日もサウンドテストやアイテムモードなどのコマンドを書いたハガキが何通か届いていたんだけど、みんなの意見が聞きたくて、掲載を見合わせたわけなんだ。もちろん、みんなの意見しだいでは、来月号にでもさっそく載せようと思っているんだけどね。で、今回ハガキを送ってくれた奈良県の大原クン・愛知県の高橋クン、2人には必ずBEEPグッズを送るから、気長に待っていてほしい。なお、今回のフリートークに関する意見の締切は、9月13日到着分までとします。みんなの考えていること、ドシドシ聞かせてほしいな。

（文／正統派ハイテクコーナーを目指すDr.KILL）

ハイテク情報を送ろう!!

セガ、MSX、PCエンジン、その他の機種のハイテクを見つけたら、やり方をわかりやすく書いて、ハガキか封書でこのコーナーに送ってください。採用された方には、BEEPグッズをプレゼントします（びーぷるランドのポイントにもなります）。なお、他の雑誌との二重投稿はお断りします。

●送り先 〒102 東京都千代田区九段南2-3-26井関ビル ㈱日本ソフトバンク出版事業部 BEEP編集室 マルチターゲット係

日本ソフトバンクの雑誌 好評発売中！

Oh!PC

9月号 月刊 500円

特集　アドバンスド・コミュニケーション

PART 1　主要ネットワークのシステム&メニュー
PC-VAN／NIFTY-Serve／ASCII NET／EYE-NET／マスターネット
PART 2　ネットワークを利用しよう
パソコン通信で原稿送受信／PDSを利用する
PART 3　通信のニューウェーブ　NAPLPS画像通信
PART 4　画像通信ソフト　MUS-EDIT

第2特集　高品質漢字ROMボードの製作
文字表示のためのソフトウェア

新製品レポート　話題のニューマシン　PC-9801RA2／5
刺激的に登場した9800シリーズの新顔
短期集中講座　マジックペイントVAマスター講座
最新ソフトオーバービュー　TURBO PASCAL Ver.4.0
Z's STAFF Kid98ほか
MS-DOS機能拡張シリーズ／やさしくマシン語PART 2ほか

Oh!X

9月号 月刊 540円

特集　半期に一度のグラフィックバザール
超入門CGアニメ講座／空間表現のシミュレーション／X 68000拡張スプライト機能／画像処理のための基礎知識／X1 turboレイトレーシングプログラム／MZ-2500グラフィックエディタほか
C調言語講座　PRO-68K　謎の低次元グラフィック
短期集中講座　MIDIテクニック(2)
ぱぁーっといこうイッキにいこう
Z-80マシン語ゲーム工房　第2回　応用への基礎固め
S-OS全機種共通システム
超小型エディタTED-750／WINTERの拡張
ミュージックプログラムLIVE in '88 Wild Child
／ホッピング・マッピー
THE SOFTOUCH　めぞん一刻・完結編／イースII／ソーサリアン／Sampling PRO-68K／C-TRACE68
パーソナルツールズ最前線　X68000用FAXボード

Oh!FM

9月号 月刊 540円

特集　ザ・リアル3Dグラフィックス
3Dスコープのつなぎ方
3Dスコープサポート用BASIC拡張プログラム
3D対応レイトレーシング
3Dローダ for AV
3Dローダ for 40EX
ゆらぎの世界3D
連載　6809マシン語道場／FM77AVシリーズF-BASIC解体全書／谷山浩子の気絶すんぜん☆なのらー
Let's PLAY MUSIC!!
SEGA／AFTER BURNER～Final Take Off～　浅香唯／C-Girl　五木ひろし／そして…めぐり逢い
OS-9　ファイル圧縮／展開ツール　Pack／Un Packほか
今月のプログラム
FM-7系用8色グラフィックエディタ　GE-8

月刊 情報処理試験

10月号 月刊 580円

63年度情報処理技術者試験〈合格〉へのパスポート！

[特集1]昭和63年度10月2種試験を予想する
本試験そっくり直前模試
――午前・午後の出題予想テーマで構成した完全シミュレート版
[特集2]合格のポイントがわかる
1種午前必須実力チェック模試
▶カラー受験ゼミ／半導体素子技術
▶ザ・プロジェクト／並列ソフト研究の基盤となる並列処理WSを試作
――日本アイ・ビー・エム東京基礎研究所
「TOP-1」プロジェクト
▶続・コンピュータ最前線／32ビットの主流になりつつある「386」
連載講座
合格のためのハードウェア基礎／合格のためのソフトウェア基礎／関連知識重点ゼミ数学・工業・商業／受験に役立つコンピュータ英語／徹底マスター流れ図／合格最短ゼミCASL・FORTRAN・COBOL
1種重点講座
必須コンピュータの知識／徹底マスタープログラム設計

THE COMPUTER

コンピュータ時代を読むトレンド・マガジン

9月号 月刊 500円

特集　OS上の熾烈な戦い
OS／2、統合化UNIX、TRON……世界の32ビットを制するOSは何か!?
SCENE 1　OSトレンドを読む／SCENE 2　MS-DOSからOS／2へ／SCENE 3　INSIDE INTERVIEW／SCENE 4　内紛続くUNIXの世界／SCENE 5　野党OS今後の展開／SCENE 6　新世代OSがもたらす環境
KEY MAN U.S.A
互換チップビジネスを創造した天才集団
チップス&テクノロジーズ会長「ゴードン・キャンベル」
TREND WATCHING
TOPICS……クラリス、システムソフト提携へ／MONEY……米御三家の決算報告書／SHOW……超薄型液晶ディスプレイ／HARDWARE／SYSTEM SOFT／BUSINESS SOFT／HIGH-TECH-LIFE／MAINFRAME／AI／TOOL
ヒット商品開発ストーリー
DTPを制した日本の次世代プリンタ　キヤノン「レーザーショット」
田原総一朗のコンピュータ・ルポ
総合デジタル通信で変わるコンピュータ社会の未来
NTT企業通信システム事業本部 取締役副本部長「式場 英」
ドキュメント・ソフト選考会
THIS IS THE BEST SOFTWARE
アイデア・プロセッサの決定版を選ぶ
1973年の夏　ワークステーションに結ぶ夢……
事件の中の著作権　グレー・ゾーンの戦い
ハイテク考現学　ニューメディアからニューキャリアへ
REALTIME-RUPO
超低価格32ビット機、RAが投じた大きな波紋
情報NETWORK
定点観測／ヒットチャート／BOOKS／VOICES

バリバリの
ビデオゲーム大特集

第0章

最新のビデオゲームに狙いを定め
ATARI.KADが銃口を向ける。
撃つか撃たれるか！　反射神経の
限界に迫る熱い闘いが今始まる!!

●撮影／熊坂ひろし　スタイリスト／小菅　卓
ヘア＆メーク／北村タケシ　モデル／池内利栄＆ATARI.KAD

バリバリのビデオゲーム大特集

第一章 近ごろのゲーム

特集だからできた！

とってもワイドなゲーム紹介

この秋登場するビデオゲームは、とにかく力作ぞろい！　まずはそれらをかたっぱしからガンガン紹介していこう。みんな最後まで気合いを入れてついてきてくれよな！

爆突機銃艇

ナムコ ©㈱ナムコ

文／爆突のYAS

うおぉ！爆突だぜ！

ナムコのかくれた名作といえば、もちろんバラデュークだよね。

そのバラデュークが新たにグレードアップされて帰ってきたぞ！

その名も爆突機銃艇だ！　新宿のロケなどで見かけた人もいると思うけど、一風変わっていてこれがまた、なかなか超越しきった仕上がりになっているんだ。

前作との違いを見ていくと、まず目につくのが題名にもある機銃艇。ゲームが始まるとプレイヤーは、オートジャイロのような機銃艇に乗っているんだ。

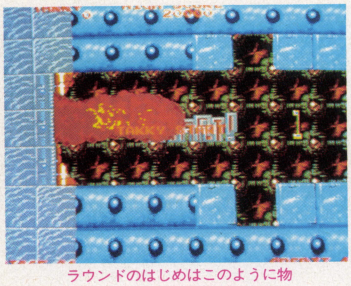
これは銃のパワーが増すだけでなく、1回のダメージを受けられるシールドの役割も果たすんだ。

さて次に、パケットがオプションもどきになってくれるということも付け加えておきたい。

カプセルを開けると（カプセルのナカミは写真参照）パケット用の機銃艇が出てきて、それを取ればパケットも立派な戦闘要員！　ガシガシ撃っていこう。

さらに……さらに、このゲームではいくつかの面に分岐ポイントがあって、進む方向によって展開が変わってくるってなもんで、もうわくわくじゃけん!?

ま、そんなところかな。もちろん面の形や雰囲気などもガラッと変わっているので、腕に自信のある人はぜひ挑戦してほしい。



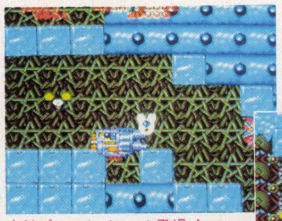
ラウンドのはじめはこのように物騒(ぶっそう)な雰囲気で始まる。

怒濤の面攻略!!

このゲームのラウンド数は前のバラデュークと同じく、全部で48面あるんだ（なんとマニア志向なことか）。

その長い道のりも、まず最初の基本が肝心なのは、ゲームやって誰もが思うことだよね。

そんなわけで今回は1面から14面までの攻略を少しばかりやっていこうと思う。



宿敵ブラックパケット登場！　いかにも悪そう。

機銃艇に乗ったプレイヤー。1回当たってもだいじょうぶだ。

ROUND 1

ま、しょっぱなってこともあって、軽い気持ちでいこうや！（ほんとにカ・ル・イ……）

とはいってもやはり油断すれば1面であろうと死んでしまうわけだけど、ここで気をつけたいのが、モラモラの大群だ。こいつはいったん通り過ぎたかと思うと、すかさずひきかえしてくるので、とりあえず注意だ。

あとは勢いですぐにゴールにたどりつけるぞい。

ROUND 2

ここも1面とそう大差はないんだけど、タテに2つ並んで道をふさいでいるバルカン・オクティは、ちゃんと始末せにゃあかんよ。それから、その後に残されたカプセルを開けるときも用心していこう。

まぁ、ここだけに限ったことじゃないけど、何が出てくるかわからないからね。広いところならいざしらず、こういった狭いところでバガンなんか出られちゃたまんないもんね。

ROUND 3

この面あたりから新手の敵がボチボチ出始めるぞ。チェックするのはブラック・パケットだね。

こいつはとくに攻撃らしい攻撃はしてこないんだけど、同じところをユラユラいったりきたりしている。

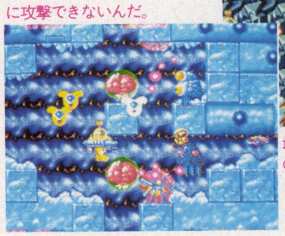
こいつが単体ならまだいいんだけど、他の敵との混合攻撃となると、けっこうつらいので注意されたし。あとエフィラやストーンバガン、マッスルブレインなどもお目見えするぞ。

ROUND 4

ここはテレポと、バガンの群をうまくかたづけよう。

とくにバガンのほうは固いやつとノーマルなやつが共存しているから、ちゃんとみきわめて撃って

最初の親玉ブルーウォーム。上の砲台がけっこうクセモノだ。



クリスタルブレインにじゃまされて思うように攻撃できないんだ。

私は、BEEP最高機密機関で腕を磨くゲーマー秘密諜報員ATARI、KAD、暗号名K 007である。

いかないと失敗するよん。

あと、カリキュラマシーンで出てきたような（いつの話だよ！）ロボットブルー・スナイパーも出てくるぞ。こいつは弾を連射してくるので、できるだけ遠くから攻撃しよう。

ROUND 5

出たあーっ！ ついに出ました親玉ブルー・ウォームちゃん！ 今回も例によってグログロしている。

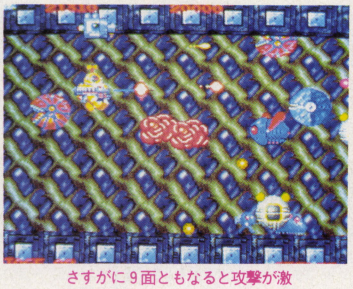
左ではじけているのがパケットだ。ううっ！ かわいそう!!

前回は親玉のとき、ほかに出てくるのがクラゲくらいだったのに、今回は親玉が出てこようがなにしようが、平気でボロボロとザコどもが現れる。これははっきりいってかなり根性入れて撃たないと負けまっせ、あんた！

ROUND 6

ひとときのブレイクタイムが終わったあとは、いよいよ運命の別れ道、6面へ突入だ。

この面の脅威はクリスタル・ブレインというガラス玉に入った脳みそのようなやつ。よーく考えて通ろう。



さすがに9面ともなると攻撃が激しいぞ。

行く手がふた手に分かれているが、あまり深く考える必要はないと思う。ボクのやったかぎりでは多少下のほうが楽に思えた。難易度はあんまり変わらないんだけどね。

ROUND 7（上）

ふた手に分かれて、何が変わるのか。じつは7面が変わるだけだったんだけど、上に進むとこれがまたやたら狭いんだ。だから、あまりあせって先に進むとこれがとりあえず目の前にいる敵から倒していこう。

カプセルを開けると、たまに現れるアイテム。他にスピードもいる。

あまり時間をかけすぎると、このようにターニングアイがでてくる。

ROUND 7（下）

こちらは上に比べればちょっとはゆとりのある構造になっている。ここではできるだけパケットを殺さずに進んでいきたい。

ROUND 8（上）

この面はそこそこ広くて、戦いやすいんだけど、例のブルー・スナイパーが出てくるため、油断は禁物だ。ワープ野郎もできるだけ撃ちおとしたほうがいいぞ。

あと、カラをクルクルまわして、なまいきに防御態勢をとるスイング・オクティがいるけど、こいつも弾をシュピシュピ出すのでうまくよけながら進もう。

オクティ軍がぎっしり！ ちゃんと倒していこう。

このクリスタルブレインは動きを読まないとかなりツライ！

ROUND 8（下）

ここはとにかくブラック・パケットとクリスタル・ブレインとの混合攻撃に注意しよう。少しの間様子をみて通る道を決定しよう。

ROUND 9

広いのはいいんだけど、そのぶん敵の猛攻がある。広いからといって暴れまわるんじゃなくて、敵をあるていど倒して進むようにしよう。とくにマッスル・ブレインが出てきた場合は要注意だ。耐久力がザコとは格段にちがうので、こいつばっかり気にしていると痛い目にあってしまうぞ。

それから気をつけたいのが、赤カプセルだ。こいつを開けると必ずバガンが出てくるので、あらかじめ覚悟して開けよう。

ROUND 10

はっきりいってここはボーナス面と考えてよいだろう。敵は通路の外に隔離されているため、敵からの攻撃はない。つーことは、こっちも直接攻撃できないんだけど、機銃艇を装備しているパケットがいればカプセルのなかみまで取ることもできるぞ。でも、ちょっと時間がかかってしまうので、もったいなくてもあるていど取ったらひきあげよう。しっかり永久パターン防止キャラが出てきてしまうからね。

パケットが連れさられている！ 上のやつだけ倒そう。

「ここから先はワシが通さん！」と言わんばかりの中ボス。

ROUND 11

さあいよいよ第2のボス、ターニング・アイの登場だ。

こいつは前回より強くなっている。

新機軸＋キャラクター命！ PROFILE ナムコ

ナムコのキャラクターたちって、ホント生き生きしてるよね。古くはパックマン、マッピーみたいな可愛いものから、最近ではカイ&ギル、景清（景清は「生き生き」してないか）、ベラボーマンまで。どれも単なる「ゲームの絵」の範疇を超えた、プレイヤーを魅了する「何か」があるんだよね。

また同時に、ナムコのゲームはいつでも新しい！ 最近は流行モノが多いぞ……なんて声もチラホラあるけど、なかなかどうして、アサルトとか、新機軸ゲームも定期的に出しているんだ。かっこよく言えば、「失敗を恐れない、あくなきチャレンジ精神」だね。

ナムコのカラーは、やっぱりこの2点——新しいゲームを創り出し、そこに必ずキャラクター性を付加する——に集約されるんじゃないかな。しかも、かなり昔からこうした姿勢を続けているから、ブランドイメージみたいになってる。そして、そのブランドイメージをさらに発展させるために、NGとかキャロットとかで、ゲーマー寄りの企画をどんどん続けている……ホント、ナムコマニアが多いのも、わかる気がするね。

第1章 近ごろのゲーム

て、グリグリ動く目玉を手裏剣のごとく飛ばしてくるんだ。

これがなかなかムズくて、動きをよおーく把握しておかないと、かんたんに死んでしまうぞ。

ROUND 12

この面の後半はけっこう狭くて動くのがちょっとつらいんだ。とくにエフィラがそこかしこにへばりついているので、ちゃんと倒してからいかないとボロボロになってしまうぞよ。

なにごともあせらないあせらない。ちなみにここも分岐してるよ。

ROUND 13(上)

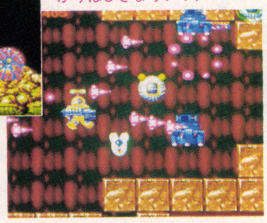
うひょー！ すごいすごい！ クリスタル・ブレインがウンジャウジャ！

こいつは動きを完全に予測しないとハマルぞぉ！

ROUND 13(下)

この面でオジャマなのが、ウリボーだ。3匹で攻撃してくるので、近づかないうちに撃つべし！

なんだか背景もおどろおどろしくなってきたね。



おっとっとっ！ 2人がかりはひきょうナリ！

ROUND 14(上)

さー、いよいよゲームも中盤。このへんからもりあがっていくぞ。

ここでは、やたらオクティ族が目につく。写真のところなどは、なかなか撃ちにくいので注意したい。

ROUND 14(下)

この面は「もう、メチャメチャ(©TAKE ON!)」といいたくなるほど、攻撃が激しい。クラゲやモラモラあたりならいざしらず、クリスタル・ブレインとクランカーの同時攻撃には舌を巻く。

もう覚悟を決めて爆突するしかないだろう（日本語になってないような気がする……）。

敵キャラクター表

※キャラクター表の説明文は、順番にキャラクター名、得点、性格の順に並んでいます。

テレポ 100 突然出現し、8方向に弾を撃つ
デュアル・オクティ 200 上下に弾を撃ってくる
タコバルーン・ゾンビ 100 縦方向から攻撃してくる
ブラヌラ 0 ただのやられ役
モラモラ 200 ただのやられ役
スキフラ 0 ただのやられ役
ゴールド・オクティ 200 毒気を吐く
スクイド・ブレイン 100 8方向に弾を撃つ
マッスル・ブレイン 100 やられ強い。ときどき弾を撃つ。
ストーンバガン 100 基本的に死なない
スイング・オクティ 200 こうらが硬い
ギリイ・オクティ 200 ウニ弾をたくさん撃ってくる
バルカン・オクティ 200 弾をたくさん撃ってくる
ベル・オクティ 200 フツーのオクティ
ゴールド・ウォーカー 300 やられ強く、下からとびついてくる
フラッシャー 100 トリッキーな動きをする
エフィラ 100 天井や地面にはりついている
クランカーチャイルド 100 クランカーの子供
クランカー 100 引き返すときに弾を撃つ
クリスタル・ブレイン 100 一定の位置でバウンドしている
Bーパネル 100 ただのオジャマ虫
ウリボー 200 3匹1組でやってくる
ビッグ・ダナグルップ 500 強い！
ぞんびバガン 100 やや強い
パケットスイーパー 0 パケットをさらっていく
ブルー・スナイパー 100 上下に動きながら弾を撃ってくる
ボリケーター 0 別名天井虫
ビーン 100 上下からおそってくる
ターニング・アイ 500 激しく上下運動して弾を撃つ。別名トレイシー
バガン 100 バウンドしておそってくる
ブルー・ウォーム 500 目玉を出し入れしながら弾を撃つ
ブラック・パケット 100 パケットのように見えるが、じつは敵
ダーク・パケット——最終のボス。ブラックパケットの親玉
ビッグ・スイング・オクティ 500 ら旋状に弾を撃つ

というわけで

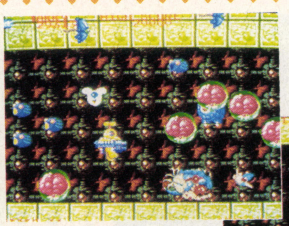
今回は1〜14面まで紹介してみたんだけど、どうやらまだまだいっぱいフィーチャーが隠れているらしいんだ。

ま、やっていくうちに大半はわかってくると思うので、みんながしてみてね！

というわけでこの「爆突！ 機銃艇」、ちょっぴり昔のナムコを思い出させるゲームなので、ぜひみんなにプレイしてもらいたい。

じゃ、ガンバってねー！

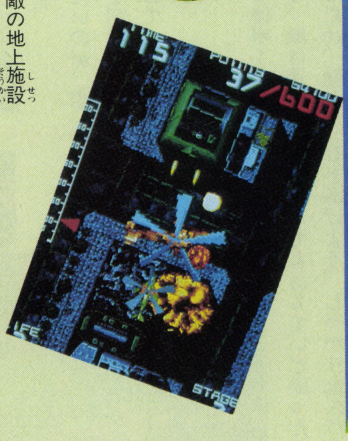
2匹のスイングにじゃまされて、ゴールド・オクティが倒せない！



もう、なんだかわかっていません、わたし……。

モラモラの大群！ うまく撃ちくずして活路を開け！

メタルホーク ナムコ超本格体感ゲーム!!



武装ヘリを操り、敵の地上施設をバカスカ破壊する。そんな爽快で激しい体感シューティングゲームがナムコからもうすぐ登場する。

プレイヤー機メタルホークの武器は、空対空バルカン砲と空対地ミサイルだ。そして、ゲーム中は上空にいると敵にやられにくいけど、そのぶん地上物を壊しにくいなど、いろいろ考えられている。

このゲームはアサルトのように画面全体が回転したり、ズームアップする。しかも、そのときの速度はアサルトより速い（また、酔う人がでるかも!?）。だから、アサルトにちょっと不満をもっていたキミ、ぜひ試してみよう。

電話のベルはBEEP編集部取材班からだった。
「エッ!? 利栄が誘拐された!」

チェイスH.Q.

タイトー
文／みやび

まかせてチョーダイ 犯人逮捕!!

〝ナンシーより緊急連絡。タイトーの新製品《チェイスH・Q.》が、全国のゲームセンターに逃走中。フルスロットルをしのぐ体感カーチェイスゲームになるもよう。さあトニー、BEEP読者のみんなに説明してちょうだい〟〝了解。まかせてちょうだい、ナンシーちゃん〟

――オレの名はトニー・ギブソン。おっと、トニーといってもソロバンやサイざんすのおじさんとは関係ないぜ。ニューヨークはマンハッタン署の刑事さ。ドラッグ、殺人、レイプ……日常茶飯事のように起こる犯罪。とくに車を使って逃走するやつらが、オレたちチェイス特捜本部、通称チェイスH・Q.のターゲットだ。オレは相棒のレイモンドを引き連れて、今日もハイウェイをつっ走る! 悪いヤツらは容赦しねえぜ!

ゲームはオレたちチェイスH・Q.になり、本部にいる可愛いナンシーちゃんの指示に従いながら、逃走者（車）を逮捕するのがキミの役目だ。逮捕ったって今日びの逃走犯たちは〝待て!〟ったって待ってくれるもんじゃねえから、こっちから出向いて体当たりして止めるのさ。

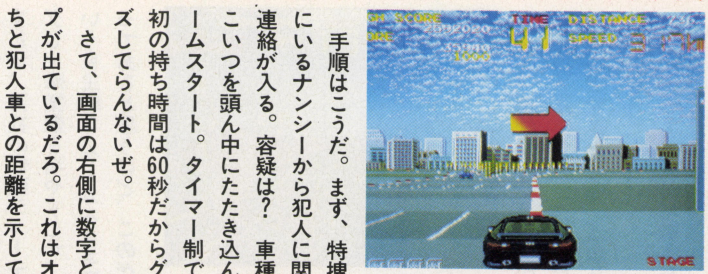
切裂魔ラルフが郊外へ逃走中!!
〝よっしゃ、いっちょやるか〟

手順はこうだ。まず、特捜本部にいるナンシーから犯人に関する連絡が入る。容疑は? 車種は? こいつを頭ん中にたたき込んでゲームスタート。タイマー制で、最初の持ち時間は60秒だからグズグズしてらんないぜ。

さて、画面の右側に数字とマップが出ているだろ。これはオレたちと犯人車との距離を示している。最初はとにかくこの距離を縮めるのが目的。ときどき分かれ道が出てきて迷うけど、ちゃんとナンシーの指示に従って（画面上に矢印が出る）進めば、早く犯人と接触できるぞ（接触した時点で60秒が加算）。間違って逆に進んじまったら、ちょっと時間がやばくなるのは必至だ。気をつけろよ。

犯人どもが視界に入ったら、いよいよ勝負だ。とにかくヤツらの車に、体当たりでダメージを与えるのだ。画面左にダメージメーターが表示されるので、いっぱいになるまでガンガンやってくれ。ヤツらのエンジンがバーストするまで体当たりを繰り返すと、さすがに命が惜しいのか〝ひい～、カンニンしてくれ～〟ってカンジで車を止めて中から出てくるから、そこを召し捕って一件落着ってワケさ。

〝逃走車、視界に入ります〟あいつか。よ～し、インからせめろ。



本部からの指示は右だ。右へ曲がれ!! 右よ、右。

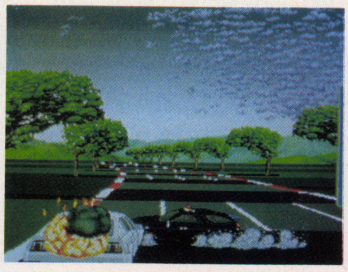
キキキッー。思いっきりブレーキング。今度はトンネルだぜ。

ターボの金属音が気持ちいい!!

ところで犯人追跡ったって、日本のポリスが使ってるようなツートンカラーのチャチな車とはワケが違うぜ。オレの愛車はブラック塗装のスポーツカーだ。どうだい、カッコイイだろ。しかもチューンナップを施し、ターボチャージャーのおかげで時速400キロ以上の超スピードでつっ走れるんだ。もちろんゲームではオレの代わりにキミが運転するんだけど、オレも自分の愛車をメチャメチャにされちゃたまんねえから、ちょっと操作方法を教えておくぜ。まあ、ほかのレースゲームと違ったところなんてそんなにないから、リラックスして読んでくれ。

まず、ハンドル。当然車を左右に動かすワケだね。フツーはカーブに差しかかったとき、徐々にハンドルを切って曲がっていくのだが、フルスロットルなんかに比べてこのゲームの場合、かなり大きくハンドルを切っても大丈夫だ。よくTVの刑事ドラマなんかで、〝右だっ! 左だっ!〟なんて思

へへ～っ! ガンガンいけ。捕まえてクサい飯を喰わせろ!!



よ～し、それまでだ。犯人車の前を塞げ。カックいい!

第1章 近ごろのゲーム

いっきりハンドル回してるシーンあるじゃない。あの感覚でワイルドにプレイできるのだ。そして左側についてるのはHI／LOWギア（アメパトが2速オートマ、しかも右ハンドルってのもなかなかヘンだが、そのあたりは突っ込まないほうがいいだろう）。だいたいLOWからHIへシフトアップするのは、180キロぐらいを目安にしておけばいい。

それから、オレの車にはターボチャージャーがついている。シフトレバーについているボタンを押すと、一時的に（約5秒間）急加速するのだ。1ラウンドに3回使用できるので、有効に使ってくれ。あとは足元にアクセルとブレーキ。これは説明しなくてもいいな。え？ フルスロットルとあまり変わらないじゃないかって？ フフフ……、まあ操作系はね。車は車だからな……。

てめ〜、この場で射殺だ。カクゴしやがれ。気がはやるレイモンド。

通行止め？ こちら関係ねえよ。道じゃねえぞ。ここは。

体感というよりは

今まで他社から出たモノも含めて、いわゆる体感ゲームってやつは、そのゲーム性よりも、よりリアルな動きをもったきょう体のなかに、リアルなシミュレーションによるひとつの世界を作りだすのに精一杯だったようで、リアリティの追求に終始している感があり（もちろん一般向けにソフィスティケイトされているが）、ゲーム自体のおもしろさっていうのはなおざりにされてたと思うんだ。

このゲームのおもしろみってのは、それまで追求してきた振動のリアリズムよりも、ゲームの中に設定された世界の匂いっていうか、雰囲気の出し方がうまいんだよね。たとえば、ナンシーちゃんから入る無線連絡やオレとレイモンドのセリフの掛け合いなんかもそうだけど、今までのゲームにはなかったハッキリとした目的。そして、それに付随する一種の動機づけなんだ。

とくに体感ゲームの場合、レースゲームじゃラップタイムを伸ばすとか、某社の体感シューティングじゃ撃墜数を増やすとか、そういう自主的な〝ゲームをする動機〟ってあると思うけど、このゲームの場合、最初からそういうのめり込む要素が用意してあるというか、たんに体で楽しむモノばかりではないということだ。

気がつくと、車の振動を楽しむ

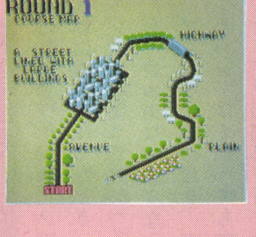
おっと、スピンしちまった。正面もなかなかイイね。

ア○ト○ンのような鉄の柱もなかなかきれいだねえ。

こちらは特捜本部空森隊。ターゲット車の行方はどっちだい？

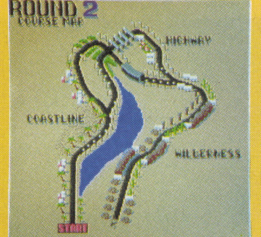
ステージマップ&逃走車

STAGE1



まあ、最初だからかんたん。犯人の方向指示は右に出るので、最初から右へ寄せておくと楽。犯人車も速くない。

STAGE2

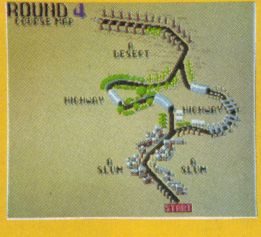


ちょっとコースが複雑。方向指示は左。だいたい、岩場の辺りでタイムアップになりがちだから、迷わずターボを!!

STAGE3

コースアウトが少なければすぐ追いつくけど、一般車を盾にしてくるので、かわしてるだけでタイムUP必至。

STAGE4



タイム稼ぎのため、いきなりターボ使用。後半はカーブが多いのを逆手に、インコースからせめまくろう!!

STAGE5

ターゲット不明。だが本当は……？とにかくアセらずにいこう。景色の変化が激しいので、見ていて楽しいぞ。

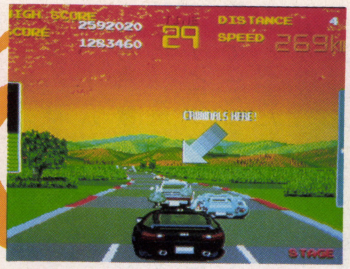
利栄はBEEPで名の売れたモデルだ。奴ら汚いことしやがる。利栄を独り占めし、他の雑誌に売り飛ばす気だ。今すぐ助けに行くぜ。

逃がしゃしねえぜ！

……ってワケで、最後にオレから3つほどカーチェイスのアドバイスをしておこう。

というよりは、犯人逮捕に躍起になってるってわけ。

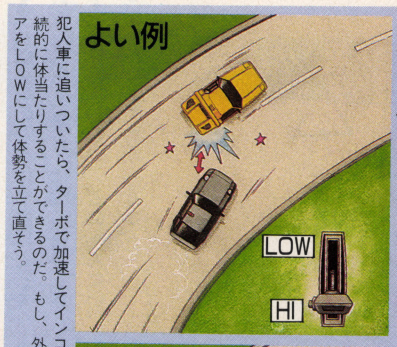
体感ゲームにこの流れは、ちょっと新しいと思うぜ。



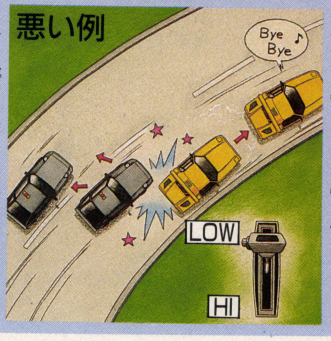
あ～夕焼けがいいね。一般車を盾にするように動くから注意しろ。

ステージ2はカッコイイ黄色いスーパーカー（死語）を追いかけて。

犯人車のかしこいせめ方



犯人車に追いついたら、ターボで加速してインコーナーへ。そうすると、弾き飛ばされずに連続的に体当たりすることができるのだ。もし、外側に弾き飛ばされてしまったら、いったんギアをLOWにして体勢を立て直そう。



1．体当たりはインコーナーからカーブの外側から体当たりすると、遠心力の作用で自分がはじき飛ばされる。だから右の図みたいにコーナーでインを取って横からぶつけるってえのがサイコーだぜ。

2．ターボは最後の武器だ

最初のうちはコースを把握してないもんだから、ついムチャクチャ飛ばしてよがり声あげちゃうヤツがいるけど、これはいただけねえな。コースアウトやクラッシュすると、当然タイムロスにつながるワケだから、10秒以下になるまで最低1つはターボをとっておこう。それから、カーブでのブレーキングはハンドルを曲げるのと同時に、一瞬だけ踏み込むのが有効だぜ（教習所じゃ許されねえが、アクセル右足、ブレーキ左足っていうのは慣れると使いやすい。㊙談）。

ゴーストタウンかいな。うっとうしい雲が雰囲気を盛り上げる。

ステージ4の2シーター。ひょっとして盗難車かな。でも色違うし。

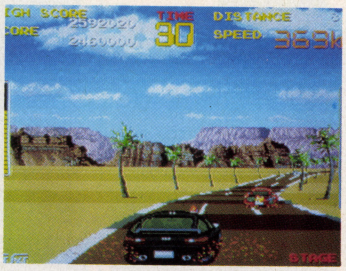
3．コンティニューで5秒得する方法

惜しくもあと一歩ってところで犯人を逃してしまい、タイムアップしてしまった。クヤしい……。そこで、ゲームオーバーになってから10秒以内にコインを入れるとコンティニューできるのだが、コンティニュー中でも犯人はどんどん遠くへ逃げていってしまう。そこでコンティニューしたら、ギアをいきなりHIにしてニトロ……もといターボをふかすのだ。犯人との差が325以内の場合、5秒以内で追いつけるのだ。ただし、クラッシュしたりコースアウトしたらダメだけどね。

――とまあ、ざっとこんなもんだ。〝ナンシーより緊急連絡。トニー、忘れてるわよ。全5ステージをクリアすると、警視総監賞がもらえるのね。だからBEEPERのみんな、がんばってトライしてちょうだいね。ウフフ〟

～♪君を連れ去る～車を見送ってえ～♬速すぎて自己制御不能？

よくやった。よくやった。よくやった。よくやった。パチパチパチ。



ややっ？　この感じはまさしく…。デジャヴュってやつだな。きっと。

1画面から3画面まで タイトー PROFILE

昔から多作で知られるタイトー。それだけに多種多様なタイプのゲームがそろっていて、バリバリのマニアからフツーのサラリーマンまで手広い層をカバーしているんだ。たとえば、タイトーの直営ロケで、オジサンが100円を山積みにしてアルカノイドにハマってる……なんて風景、よく見るよね。

アルカノイドといえば、タイトーは今も、他のメーカーがあまりやらない、固定画面ゲーム（スクロールしないゲーム）が得意だ。バブルボブル、プランプポップ、レイメイズ……。どれも、1画面におもしろさを凝縮したゲームだと言えるだろう。

固定画面ゲームの対極にあるのが、3画面きょう体のダライアスや、ニンジャウォーリアーズ。あのシリーズは、グラフィック、音楽、ともにきめが細かいね。ことにニンジャ――の動きは、「あまりに自然すぎて、誰も驚いてくれない」と、タイトー社内でも評判（？）だったそうだ。

ちなみに、3画面きょう体やイグジーザスなどのハーフミラー技術は、タイトーが群を抜いて優れているそうだよ。

トップランディング

タイトー
文／逆噴射YAS

キチョー!!

「機長！機長！キチョオオーッ！……ハッ！」

ああぁ、夢か……。恐ろしい夢だった。しかしよりによって「トップランディング」の取材にいく途中でこんな夢をみるなんて、ちょっと不吉だな……。

ありゃ？　ここはどこだ？　えぇっ！　綱島（タイトーのある日吉の次の駅）だって？　やばい、行き過ぎたぁ！

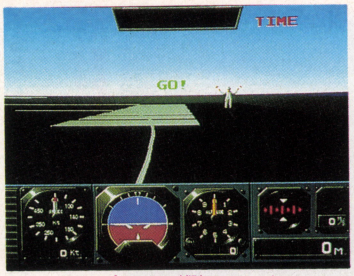
というわけで

あまり意味のないマクラだったけど（あるていど実話に基づいている!?）、そろそろ本題に入ろう。

今回紹介するのは「トップランディング」。てっとりばやくいえば以前出ていた「ミッドナイトランディング」の昼間版ってとこ。

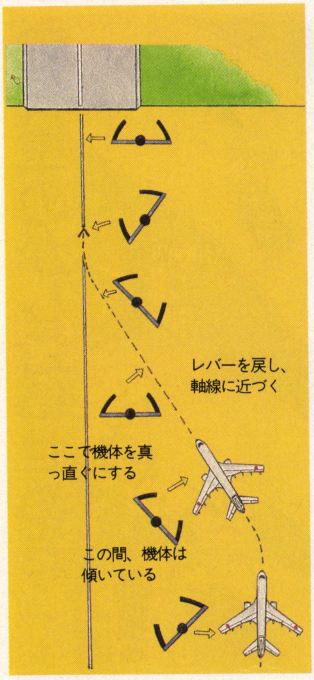
昼間なので当然「ミッド……」のときのような点がポツポツ……とは違い、完全にグラフィック。とにかく実物を見たら、誰もが「オオッ」と叫びそうなほどキレイな画面なんだ。

バージョンアップされた点はまだあるぞ。一つは空港が選べるようになったこと。基本的な着陸の仕方はどの空港も変わらないけど、背景がまったく違うんだ。自分のお気に入りの空港から始めよう。



オープニングの離陸シーン。ちゃんとやれば点が入るぞ。

ところが、ただやみくもに選べばいいってもんじゃない。なんと、今回のやつには空港のコンディションというのがある。「晴れ」、「曇り」、「雨」の3種類が用意されていて、それぞれ状況が変わってくる。「晴れ」のときはそれほどじゃないけど、「曇り」は雲に視界をさえぎられてしまい、どのへんにいるのかがよくわからない。



これが「雨」だともっと見づらく、空港の明かりがなっかなか見えてこない。さらに、着陸しても滑走路がすべりやすくなっているので、ちょっとズレても「オーバーラン」ってことになってしまう。

だから、空港選択のときは、なるべく「晴れ」ている空港を選ぼう。

さて、前回は着陸だけだったが、今回はなんと、離陸もついているんだ。これは練習なので、失敗してもとくにゲームオーバーにはならないけど、成功すれば得点がもらえるぞ。

離陸するのは、タイトー空港（いつのまにこんなの作ったんだろ）。始まるとすぐ「パワーを上げてください」とか「ハンドルを左に切ってください」とかいう指示が出るので、そのとおりに操作すればとりあえずは離陸成功だ。

もうなんつーか、目のウロコが5、6枚落ちるほどキレイ。

さ、離陸が終わったらいよいよ着陸だ。ぐわむばっていこう！

パイロット養成講座1

パイロットたるもの、まずは計器類の見方がわからないといけない。というわけで、画面左側の計器から説明していこう。

・パワーメーター

これは車でいうアクセル。エンジンにどれだけ力を与えているかを示すもの。普段は下げてていけど、上昇するときはパワーを上げながらハンドルを倒すように。

各国空港ガイド

利栄、俺と乾杯するはずのワインがまだ残っているじゃないか。俺ひとりでグラスをカラにするのはごめんだぜ。

・スピードメーター
できるだけ下げるのが望ましい。雨が降っているとき滑走路に速いスピードで降りると、すべって自由がきかなくなってしまうので注意。なお、機首の角度を下げるとスピードが上がり、上げると逆にスピードが落ちるということもおぼえておきたい。

・傾斜計
地面に対しての飛行機の姿勢を示す。つねにまっすぐにしておくとよい。とくに風の吹いているときは要注意。

・高度計
前回（ミッド……）は画面横に高度を表すメモリがあったんだけど、今回はこのメーターと数値のみ。これでだいたいの状況を判断しなきゃいけないんだけど、そのぶん画面がリアルなので感覚的にわかるのがウレシイ。

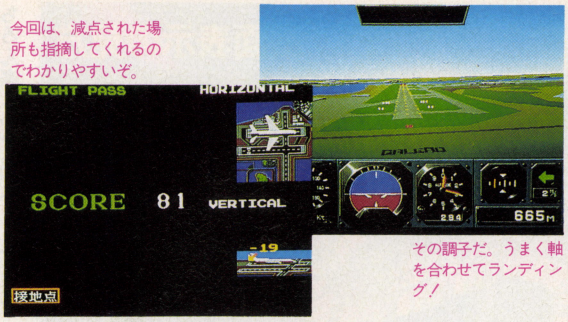
・コース指示計
円の中の三角形が滑走路、黄色いバーが自機。これがピッタリあっていれば自機はまっすぐにおりるというわけ。風が吹けばズリズリと横にズレていっちゃうぞ。
もう後半のラウンドになると、これを修整するのでせいいっぱい。多少ズレていても黄色い範囲ならだいじょうぶだが、最悪でも着陸する瞬間までに修整しておくようにしよう。はっきりいっていちばんよく見るメーターだ。

・風向&風速計
これは一目瞭然、風向きと風速のメーターだ。風速が1～2メートルくらいならまだいいけど、6～8メートルあたりになるともうパニック！　十分な注意が必要だ。また、高次ラウンドになると、いっきなり風向きが変わったりすることがあるが、あわてず冷静に操作していこう。

・滑走路までの距離
この数値で自機がどのくらい離れているのかがわかるんだけど、これも画面の状況を見ればだいたいつかめるので、あまり気にする必要はない。
でも、この距離と高度とスピードのバランスがつかめるようになれば鬼に金棒、アソビン教授にテクモラビットだ。1日も早くそうなれるように日夜練習に励むべし。

・インフォメーションパネル
これは、「自機がこのままいったら危険」という管制塔からの警告を表示してくれるところ。メーターをある程度理解していれば「そんなこと、いわれなくたってわからい！」という気にもなるが、とりあえず初心者はすぐどこが悪いかチェックすること。できるだけこの警告を長く表示させない、つまり早いうちに機体を立て直すことが肝心だ。

点数計算もバッチリ！
一つの面を終了するごとに点数（なんかマージャンみたいだけど）をつけてくれるというのが「ミッド……」からの親切なところなんだけど、今度はなんとどこが悪かったかという指摘までしてくれるんだ。
これをみて研究すれば、より高い得点、さらには100点満点まで狙うことができるぞ。これはもうがんばっちゃうっきゃないぜ！
以上、パイロットの心得をくっちゃべってきたけど、ホントによくできている。
前回はちょっと地味な印象を受けがちだったが、今回は音楽を含め、ムチャクチャ明るい。こういったゲームをほっておくなんて、そりゃ損ってもんだぜ！



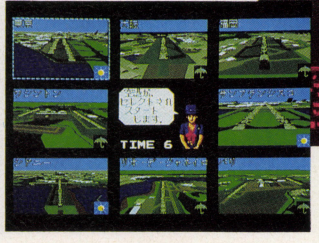
今回は、減点された場所も指摘してくれるのでわかりやすいぞ。

その調子だ。うまく軸を合わせてランディング！

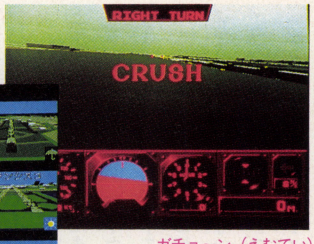
こちらは曇りの画面。早いうちに雲の下に降りるのがコツ。

雨の空港を選択するとこんな画面に。とにかく見にくいぞ。

夕焼けもムッチャクチャキレイ！もう涙モンですよ、これは。



選択画面。死にたくなかったら、晴れを選んだほうがいいよ。



ガチョ～ン（えむてい）ウ……ウチワネタ。

夜だって「ミッド……」とはかなり雰囲気が違うもんね。

超絶パターン学習ゲーム　コナミ　PROFILE

コナミのゲーム、とくにシューティングゲームは、めちゃめちゃ派手で、めちゃめちゃムズい！　〝グラディウス〟シリーズなんか、その最たる例。レーザーしゅいんしゅいん、触手うにょうにょ、炎ぐるんぐるん、弾ばらばら。一見して、絶対クリア不可能なように思える……んだけれど、結局ほとんどの人がクリアできちゃうんだから、不思議といえば不思議だ。たぶん、その不思議さの秘密は、コナミならではのゲームの作り方にあるんだろうね。
秘密……それは「パターン」だ。
難易度が高いゲームでも、ほぼ確実にパターンがあり、安全地帯がある。つまり、抜け道が必ず用意されているってわけだ。何度も何度もプレイするうちに、そのパターンを学習してゆく……それが、コナミゲームの大きな楽しみと言えるんじゃないかな。
もちろん、何度もプレイさせるためには、ゲーム自体に魅力がなければならない。これ当たり前。グラフィックも派手。とくにボスキャラが派手。音楽もハデハデ。そして、必ず超ムズの2周目以降を用意しているのも、ご立派！

サイバリオン

タイトー

文／SHOTAN・I

MTJ氏の新作は……

源平討魔伝の要石に似ているSHOTANです。今回はタイトー、MTJ氏の新作を紹介しよう。

このサイバリオン、ゲームはもちろん楽しいけれど、それだけじゃあない。プレイヤーを飽きさせない数々の仕掛けがあるんだ。まあ、詳しいことはあとにして、まずは基本説明から。

ドンスピとは違います！

操作はトラックボール＋ボタン1つ。トラックボールでメカドラゴン（サイバリオン）をコントロール。ファイヤーブレスで戦闘機を倒しながら侵攻し、エリアの最終地点に出現するボスキャラクターを倒すのだ。サイバリオンは、ライフ＋持ち機制で、敵や弾に当たるとライフが減っていき、0になると爆発、ミスになる。また、敵キャラを倒すとたまに出現するピドを取ればライフの回復ができる。

画面表示の見方

❶プレイヤーのスコア
❷栄光のハイスコア
❸タイマー　これは999カウントからスタートする。100カウントを切ると警告ウインドに"HURRY！"の表示が出て、BGMが変わる。0になるとタイムオーバーでミスになる。もちろんラウンドクリア時には残りタイムはボーナスになるぞ。
❹警告ウインド　ライフが3以下になると"WARNING！LIFE LEFT"表示が出る。ライフ4以上でタイマーが100以下になると"HURRY！"表示が出る。つまりこれが出たら、風前の灯火ってことだ。ちなみにライフが4以上あるときは、ライフ表示はサイバリオンのボディの色で表される。
❺残機表示　ノーマルランク時、150万点で1機EXTENDする。
❻火力メーター　サイバリオンが火を吐くと減っていき、ボタンを押さずに動きまわると増える。これは炎の長さと攻撃力に比例している。

ボーナスシステムどんどこどん！

では、ハイスコアを狙う人のために、そのポイントを伝授しよう。

・フォルトロン／ピド

敵を倒すとボーナス得点のフォルトロンかライフ回復のピドのどちらかを放出する。フォルトロンは連続して取ると50、100、200……、とどんどん上がっていく。ただし、1個でも逃すと50点に逆戻りしてしまうので気をつけよう（実戦編では最高10万点まで上がる）。このほか、たまに出現するピドを取ると、ライフが1から3、もしくは8回復する（MAXになる）。ただし、ピドはライフが8のときは出現しない。

・ラウンドクリアボーナス

ボスを倒すと、残りライフ×残りタイム×100点が得られる。なお、実戦編ではボーナス点が2倍になる（以下同じ）。

・ノーダメージボーナス

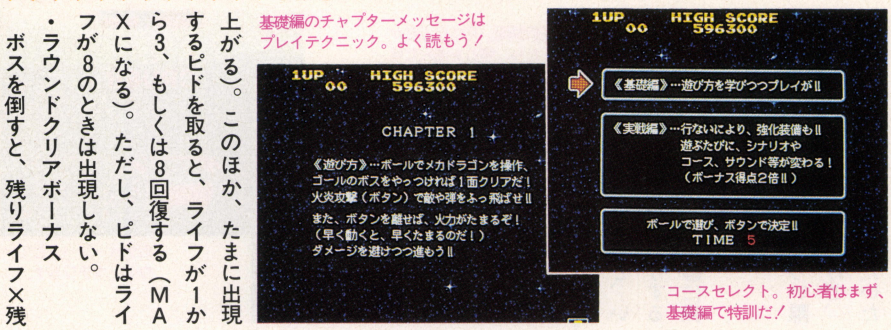
ラウンドクリアの時点でライフが8あれば、10万点得られる。ボスを倒すと大量のフォルトロンやピドを放出するのでチャンスは十分にあるぞ。

・ノーミスボーナス

1度も攻撃を受けないでラウンドクリアすれば、100万点ボーナス！　でも、実戦編ではかなりの腕と運が必要だ。

・最終面クリアおめでとうボーナス

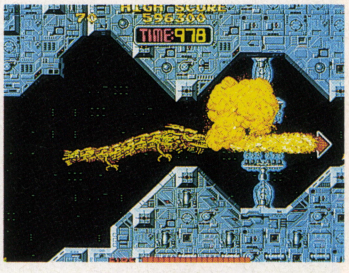
最終面をクリアすると、残機1機につき100万点のボーナスがもらえる。しかし、男がすたるとか、真の勇者は戦いを放棄しないなどのメッセージに乗せられて、1回でもコンティニューしてしまうと、レートが下がって残機×10万点になってしまうぞ。



コースセレクト。初心者はまず、基礎編で特訓だ！

ボスを倒すとピドやフォルトロンを大量放出する。おいしいヤツ。

アーマックスは降りてくるときに正面から攻撃しよう。



マップは一本道。矢印の指示に従って進もう。

やっと基礎編

てなわけで、ゲーム内容の紹介に入るんだけど、このゲームは初心者向けレディメイドゲームと、基礎編をマスターした人向けの実戦編ゲームが用意されているんだ。今回はとりあえず、基礎編を中心に紹介することにしよう。

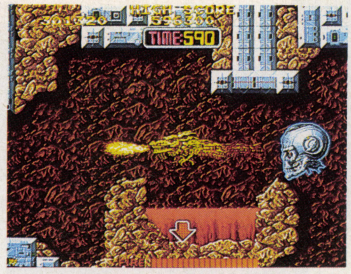
すべてタイミングの異なるフォドルってやっかいだね。

奴らが指示してきたのは港だった。
横浜T埠頭の倉庫の中。
いよいよ対決のときがきた。

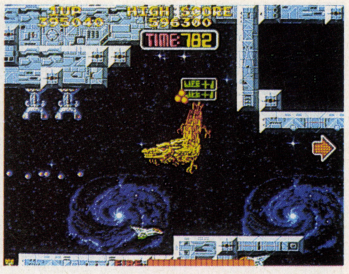
CHAPTER1

1面というだけあって、面は短いし敵も少ない。青く光るバリアを張った敵（破壊不可能）に気をつけて進んでいけば、そんなに難しくはない。

一定時間ごとに上下に動いて、行く手を阻むフォドルや、レーザーを発射するザグは、タイミングを見計らって通り抜けよう。また、固定砲台のバリュートや戦車ブログラムの弾は、サイバリオンを動かしてよけるより、炎で跳ね飛ばしたほうがいい。ちなみに弾なら誘導弾だろうがブーメランだろうが相殺できるので、危ない！と思ったら、とにかくボタンを押そう。攻撃は最大の防御なりってね。



ガルスト出現！「犯人逃げ足速いわよ」じゃない！　早く進め!!



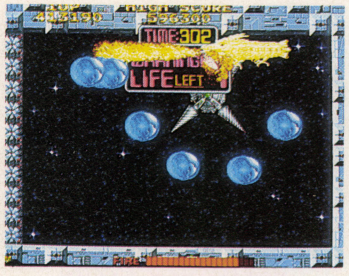
バリュートを抜けたらピドがおいしいねえ。

それと、あんまりゆっくり行動しているとHURRYになったり、一定時間進まないでいると、スカル3兄弟の1人、ガルトスが出現する。炎で押し戻すことはできるけど、そのままやっているとどんどん出現するのできりがない。なるべくスムーズに行動しよう。

ボスのアーマックスは、某ゲームのダ○カーのように、ピョンピョン跳ねながら3方向に弾を吐く。こいつは降りてくるときに真正面から攻撃すると楽に倒せる。

CHAPTER2

宇宙洞窟ゾーン。マップはCHAPTER1よりは長いけど、まだそんなに難しくはない。行く手を



サイゾログ出現！　体当たりと広域破壊弾に気をつけろ！

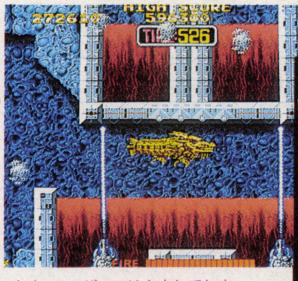
を阻む浮遊機雷グロットは、一見するとバリアを張っているので倒せないのかと思うけど、炎を当てると縮んで消滅する。ところがどっこい無得点！　フォルトロンも出しません!!　確実に消滅させてから通過しよう。この面で目立ったキャラは、逆さばねぼうの異名を持つギガットだ。動きはそれほどでもないけど、とにかく数が多いので動き出す前に倒してしまおう。

ここのボス、巨大ギガットは大きくジャンプして着地時に5方向に弾を吐く。しかし、プレイヤーを狙ってこないので、最上段で横に炎を吐くと楽に倒せるぞ。

CHAPTER3

ダライアスのバンアレンベルトゾーンを思い出させる背景のシーンだ。このあたりから、ちょっと手ごわくなるぞ。各所にブログラムやバリュートが存在するので、弾を焼き払いつつ進もう。

ボスはレトロキャラ、ザイゾログだ。どうだ、だれも覚えてないだろう!?　それはともかく、こいつはまず、8方向に炸裂弾を出してくる。その後、サイバリオンに向かってくる。しかし、停止後の突進は炎で防げるぞ！



ザグのレーザーにはさまれてしまった。早く進みたい。

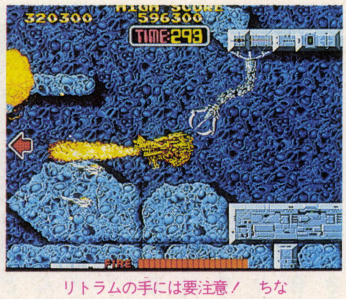
あぎゃー！　サイバリオンは断末魔の叫びをあげてあえなく破壊！

CHAPTER4

このラウンドはレーザー砲台のザグが多いので、こいつにはさまれないよう注意しよう。メカ触手、リトラムは一定時間ごとに腕を伸ばしてウネウネするけど、炎を当てるとあわてて腕を縮めるぞ。慎重かつスピーディに進もう。

また、各所にある赤い液体は強い酸なので、入るとダメージをくらってしまう。まあ、入ることはないと思うけど念のため。

最強キャラケプロス出現！　つけあがらせると誘導弾を撃ってくる。



リトラムの手には要注意！　ちなみにこの後の分岐は上に行け！

指の先まで血管太くなる!?　カプコンPROFILE

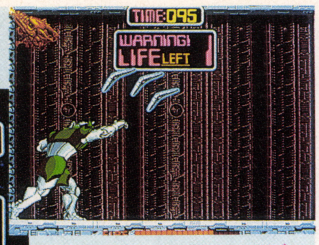
カプコンのゲームから受ける印象は、「リアルでちみつなグラフィック画面を、4ドットくらいの弾がビッシリ覆っている」って感じかな。とにかく、ハードなシューティング、アクション、それがカプコンの身上だ。

昔のカプコンは、とにかく連射、指の血管が切れるまで連射、頭の血管が切れてもまだ連射、休む間もなく連射連射……、だったんだけど、最近ではそれが、ちょっと緩くなったみたいだね。ほとんどのゲームがライフ制で、2P同時プレイ可。しかも、それっぽいところでは必ず、おなじみの弥七なんかが出現してくれるから、気合いさえ入ってれば、テンポよくガンガン進めてしまうんだ。まあ、全部が全部そうだとはいわないにしても、少なくともシューティングに関してはそういう傾向にあるんじゃないかな。カプコンのシューティングだったら、場合によっては自機を見失ってもゲームは続けられる!?　とかね。

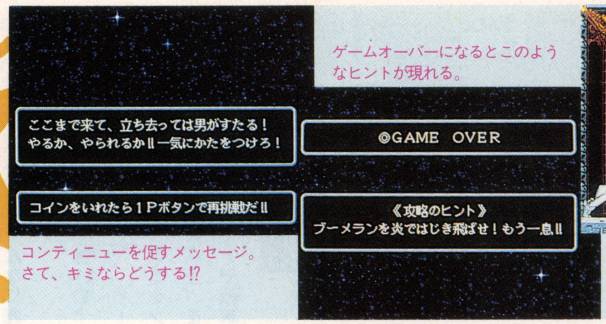
そうそう、カプコンは、ゲームによって難易度の差が極端なのも特徴のひとつ。やさしいゲームでエンディングを毎日見よう！

第1章 近ごろのゲーム

ボスのケプロスは、基礎編中最強の敵だ。サイバリオンのいる位置に向かって突進し、誘導弾をばらまいてくるのだ（動きはレインボーのすーぱーどらきゅらとほぼ同じ!?）。とにかく誘導弾の発射口を集中攻撃しよう！ 撃たせたら負けだぞ！



ガットノイザーはホーミングブーメランを投げてくるぞ。



ゲームオーバーになるとこのようなヒントが現れる。

コンティニューを促すメッセージ。さて、キミならどうする!?

CHAPTER5

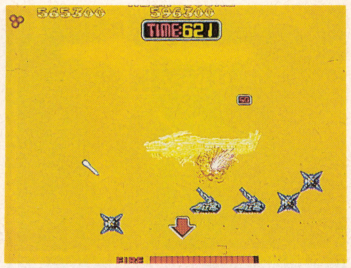
ついにやってきたファイナルラウンド！ まわりにはバリアつき障害物がいっぱいだけど、ここまで来れる腕のある人ならだいじょうぶ!?

最終ボス、ガットノイザーはホーミングブーメランを投げてくる。比較的当たりにくい頭上から攻撃しよう。ただし、たまにジャンプするので、このときは素直によけること。

このラウンドをクリアすると、感動の(?)エンディングだ。

お待たせしました 実戦編

実戦編でのゲームストーリーは、それまでのプレイ内容（ノーミスか否か、ライフ残量や得点など）によってさまざまに変化するんだ。そして、プレイするたびにマップの形まで変わってしまうのだ。これでパターン攻略が不可能になったのか、というとそうでもない。というのは、マップを構成しているパーツ（マップのひと区切り）がいくつかあって、その組み合わせによって1つのマップができあ



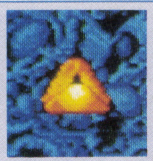
最終面だけに敵も多い。これはダメージを受けた瞬間。

CHARACTER INFORMATION

SYVALION（サイバリオン）
プレイヤー

黄金の竜の形をした巨大宇宙船。通常兵器のファイヤーブレスは強力な威力を持ち、ザコなら一撃で破壊可能。ただし、耐熱バリアを張った敵もいるので過信は禁物。特殊装備として5方向ビーム砲を搭載している。また、敵の兵器でも装備できる。

PHOLTRON（フォルトロン）
50—100000／点



敵を倒すと出現するボーナスポイントアイテム。基礎編では50点から、100、200……51200点、実戦編では100点から200、400、……最高100000／ 点まで得点アップ／ ただし、1つでも取り逃すと最低点になってしまうので要注意／

PIDO（ピド）
無得点

取ってうれしいライフ回復アイテム。ライフが7以下のときにのみ出現し、取るとライフが回復する。回復度は1、2、3、または8。ライフが8のときには出現しないので「出ないよーっ／」とか言わないように。

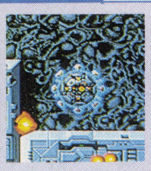
GALST（ガルスト）
破壊不能

通称メカスカル。俗にいう永久パターン防止キャラクター。一定時間スクロールさせなかったり、タイマーが100を切ってHURRY／ になったりすると出現する。炎で押し戻せるが、こいつを出現させないのが利口だねっ。

LITRAM（リトラム）
破壊不能

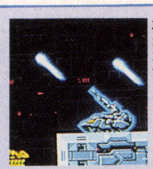
メカ触手。一定時間ごとに腕を伸ばしてきてうねうねと左右にふる。こいつもバリアを張っているため破壊できないが、炎を当てることにより手を引っ込ませることができる。その動きがなかなか「おっしゃれー」である。

GRODVALIO（グロドバリオ）
破壊不能



突如ワープして出現する機雷。動かないが一度にたくさん出現するのでかなりやっかい。動かないゆえに当たるとダメージがでかい（たてつづけに当たっちゃう）。ちなみに長時間スクロールさせないでいると、どんどん出現するので要注意。

BLOGRAM（ブログラム）
破壊不能

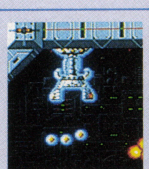


戦車だが、動いているところを見たことがない。きっと高次チャプターでは動くのかな？ こいつは砲塔を動かして（動かないのもあるけどね）一方向に弾を出す。弾を出すときには、砲塔が光る（さながらR-TYPEの波動砲のよう）。

GLOTT（グロット）
無得点

浮遊機雷。上下、もしくは左右に動き、壁に当たるとはねかえる単純な動きをする。こいつはバリアを張ってはいるものの炎を当てることにより、縮んで消滅する（ただし、無得点）。消滅させてから通過しよう／

VALYUTO（バリュート）
破壊不能

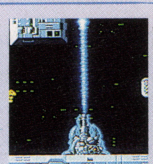


天井についている砲台（とはいってもジツミP19ではない）で3方向に弾を撃つ。パカッと開いたときに撃ってくるので、そのときには弾の迎撃準備をしよう。

ZEPNOIZER（ゼプノイザー）
無得点

なんと／ 弾。バリュートや戦闘機が出す弾で、炎で弾き飛ばすことができる（ただし得点は入らない）。近づいてきた弾はバンバン炎で弾き飛ばせ／ ちなみに、よーく見るとこいつにもバリアがついているのだ。

ZAG（ザグ）
破壊不能



レーザー砲台。一定時間ごとに砲塔を出し、さらに一定時間レーザーを出す。無理に通過しようとするとかなりのダメージを受けてしまう。レーザーを出した直後に一気に通過しよう／

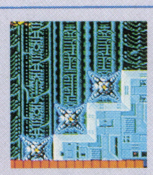
FODOL（フォドル）
破壊不能

吊り天井、もしくは剣山（ちがうって）。壁についていて一定時間ごとに出たり引っ込んだりする。引っ込んだ直後に一気に通過するのがセオリーだが、たまに連続で設置してあって、タイミングがまちまちというのもある。

LVOC（ルボック）
破壊不能

メカ触手。一定時間ごとにのばしたり曲げたりを繰り返す。こいつは、ほかの障害物との組み合わせでパターンが変わってくるので、臨機応変に進もう。

XYZOLOG（ザイゾログ）
破壊不能



固定機雷。ちなみにこのザイゾログはフェアリス星での「生命の終局（ザイゾログ）」のときに、醜い生存競争を続けていた「デオタム」という原生生物の姿形に似ているという説があるが、詳細は不明である。

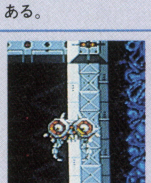
PLOPHOS（プロフォス）
150点

ワープして現れる。速度を上げてサイバリオンに突っ込んでくるので早めに倒したほうがいいだろう。ちなみに、ワープ時には当たり判定はない（これはワープして出てくる敵すべてに共通している）のでご安心を。

GIGAT（ギガット）
70点

天井に張りついていて、サイバリオンが近づくとジャンプして襲ってくる。通称逆さばばう。これはマップ内だけに存在し、画面外から補充されるということはない。よって、全滅させてしまえば問題ない。

PROSTEC（プロステック）
80点



高次チャプターで出現する。ワープして出現し、弾を扇状に3発撃って画面外に逃げさる。その姿から「土偶」といわれている。目の下の3方向砲台がポイント。

ARMAX（アーマックス）
70点

一見ダッ○ーのようだが、ジェット噴射でジャンプできるというところが違う。ビョンビョンはねながら、頭部についた砲台から弾を撃つやつ。ちなみにこいつらもマップ内にしか存在しない。

倉庫の前に薔薇が落ちている。なにやら不吉な予感がする。生きていてくれ、利栄。

がっているからだ。だから、慣れてくればある程度はパターン的な攻略も可能だ。

変化するのはこれだけじゃない。ボスキャラも毎回変化するんだ。とはいってもボスの強さはその面に合ったものになっている。だからメチャクチャ強い高次チャプターの敵がそのまま出現することはない（たとえば、ガットノイザーのブーメランが誘導しないなど）。

逆に高次チャプターでの攻撃はえらく激しい（たとえば、ガットノイザーのブーメランに炎を当てても一定時間残ったり、反射弾を撃ってきたりなど）。

このほか、ストーリーによってはアイテムがつくこともある。

・味方護衛機

どっかの3画面ゲームで見たことがあるこのキャラは、後方からビームを撃って敵を倒してくれる。さらに、ノーミスで行くといいことが起こる！　かも？

・8方向ビーム砲

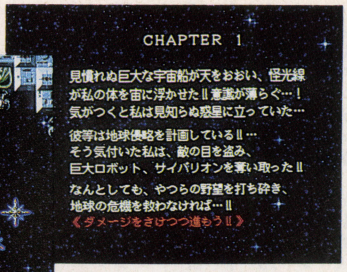
後方につくオプションで、8方向にビームを連射する。

・広域破壊弾

基礎編でザイゾログの出す炸裂弾と同じもので、8方向に巨大な弾を出せる。

アイテムはライフが0になるか、そのチャプターをクリアするまで有効（ほかにもどっさりあるぞ）。

プレイするたびにマップが変わる。臨機応変にプレイしよう。



これがマルチオープニングだ。ストーリーはこのほかにもまだある。

BOSS

多彩な攻撃で攻めてくるボスキャラクターたち。心して倒そうぜ！

ARMAX（アーマックス）

基礎編チャプター1のボス。ジャンプしながら扇状に弾を撃ってくる。炎で位置を調整できる（動きを止めたり、跳ね飛ばしたり……）。手ごわくはないが、高次チャプターでは強力になるぞ。

GIGAT（ギガット）

基礎編チャプター2のボス。天井に張り付いていてジャンプで体当たり攻撃する。体当たりにさえ気をつけていれば、けっこう楽に倒せるぞ。こいつも炎で位置を調整できる。

XYZOLOG（ザイゾログ）

基礎編チャプター3のボス。地中戦用に作られたが空中戦でも戦える。体当たり攻撃と全方向射撃（広域破壊弾）が強力。攻撃後の突進を炎で押えるといいぞ。ちなみに、「分裂攻撃」は効かないので要注意！（あたりまえだって）

KEPLOS（ケプロス）

基礎編チャプター4のボス。攻撃後、サイバリオンの位置に向かって突進し、その位置に到着すると弾を撃つ。胸が発射口なので、胸のあたりを集中攻撃するといい。

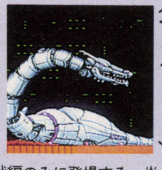
GATTNOIZER（ガットノイザー）

基礎編チャプター5のボス。浮遊能力はないが、ブーメランの攻撃力は半端じゃない。ブーメランを炎で焼きつつ、比較的安全な画面上部で攻撃しよう。ちなみに、ブーメランにはただの3ウエイ、誘導ブーメラン、焼いても一定時間残る（当たり判定あり）誘導ブーメランがある。

GLODOLOID（グロドロイド）

実戦編にのみ登場する。ダライアスの没キャラだという説があるが、じつは違う。すーぱーどらんくのように壁にはね返りながら動き、止まって足をのばし、頭部の砲台から大量に弾を撃つ。足を出したときに集中攻撃だ！　陸海空万能なボス。

ZANDIC（ザンディック）



実戦編のみに登場する、炎の海に生まれ棲む首長竜型巨大戦艦。首をくねくねと動かして体当たりするほか、頭部に設置された砲台より大量に弾を吐く。頭部に集中攻撃するのがベストだが、首に当たらないように注意しよう。

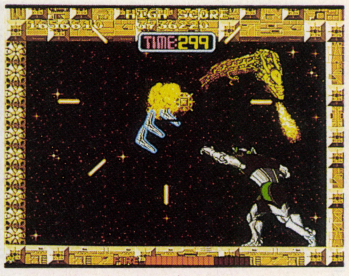
栄光のハイスコアラーをめざして

さっきもちょっと触れたけど、実戦編では、チャプタークリアボーナスをはじめ、ノーミス、ノーダメージ、残機など、各種ボーナスが基礎編の2倍になる。そのうえフォルトロンの得点も実質2倍！　じゃんじゃん得点を稼ごう。

そしてサイバリオンには、なんと100種類以上のエンディングがあるんだ。全部見るだけで最低1万円（または5千円）つぎ込まなければならないってのはすごい！

このほか、高解像度グラフィックスとZUNTATAサウンド（実戦編ではBGMも違うのだ！）も見物、聞き物だ。

スリルと快感！　そしてアイデアに富んだMTJ氏の新作、サイバリオン。早く操作に慣れて、栄光のハイスコアをぬり変えちゃえ。レッツプレイ!!



オプション（8方向ビーム）があればガットノイザーなんて楽勝!?

こんなキャラが出ると、さすがタイトー！　と、思ってしまうね。

少年の心でそそるゲーム？ PROFILE 日本物産

まるで東映の特撮戦隊シリーズか、日曜ゴールデンタイムのロボットアニメのようなノリでゲームを作ってるのが、日物だ。キャラクターは、バンダイの超合金かポピニカ（古い!!!）をほうふつとさせるようなデザインで、もちろん、合体・変形は当たり前。たとえばダンガーはUFOとロボットの合体（グ○ンダイザーだね）だし、テラクレスタは戦闘機5機の合体で（ガ○チャマンだね、こりゃ）、しかも火の鳥にまでなっちゃうんだからビックリ！

設定だけじゃないよ。ゲームのそこかしこにも、それっぽい演出が満載だ。自機はかならず巨大基地から発進して、軽快なプログレっぽいBGMにのって飛び回るし、敵キャラも、いかにも「ヤラレメカ」といった雰囲気。とくに、ボスキャラが攻撃時にかならず、小型メカを大量に吐いてくる……けれど、結局は自機の必殺技に敗れ去ってしまうというパターンは、まさに正義の味方モノの王道を歩んでいるといえるだろう。

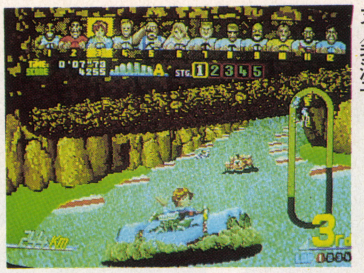
そうそう、麻雀ゲームも日物の十八番。ホント、少年のスケベ心をよくつかんでる!?

第1章 近ごろのゲーム

パワードリフト

セガ

文／我流子

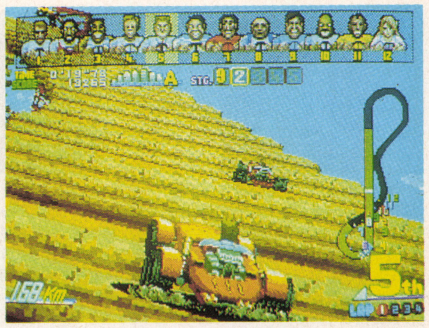


コースレイアウトは単純!? 最初は操作感覚をつかもう。

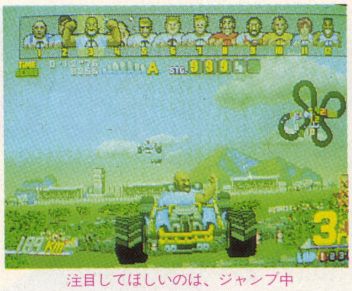
やっぱり、セガの体感ゲーム！

アウトランが世界中の公道（とはいっても実際にあるかどうかはわからないようなコースだったけど）をドライブするゲームだったのに対して、パワードリフトはジェットコースターのように組まれた立体のコースを、4輪駆動のバギーカーでガンガンすっ飛ばす、遊園地感覚のゲームなんだ。もっともこちらも、コースはアスファルトのほか、丸太で組まれていたりするから、本物の遊園地にはありっこないけどね。

そして体感機構！ コースのアップダウンや急カーブでの横揺れが、プレイヤーにリアルに伝わってくるんだ。レスポンスのよさは、アウトランで体験することはできなかった、ジェットコースター気分。まさに豪快そのものだ！



坂にはガードレールがない。かんたんに落ちるので注意！



注目してほしいのは、ジャンプ中でも前に車が飛んでるところ。

(我) おいおい、たけじゅん、雅、パワードリフトやりに行こうぜ。

(T) パワードリフト？ 名前は聞いたことあるけど、まだやったことないんだよな、オレ。

(我) たけじゅんはゲームセンターに行かないからなー。

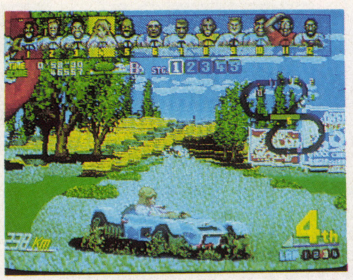
(雅) 一口でいうとジェットコースター感覚のバギーカーのレースなんですよ。今度の体感はなんといっても、左右への揺れがハンパじゃないですからね。とにかくすごいですよ。

(T) そうかー。アウトランの取材で鍛えたこの体。こりゃ、行くっきゃねーなー（ⓒえいりやん）。

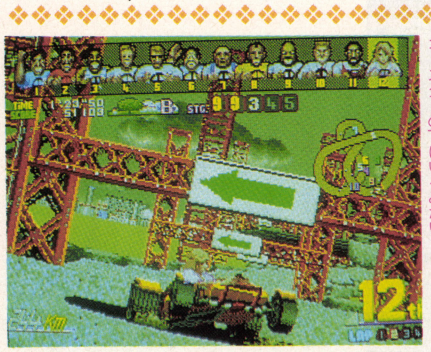
——かくして3人はゲーセンへと向かったのである。

一方コースは、A〜Eまで5つあって、好きなものを選択できる。例によって、コースごとに曲だって変わるんだ。そして、各コースはさらに5つのサーキットから成っている。つまり全部で25の違ったサーキットを走れるってわけ。ルールは、各サーキットで3位以内に入賞すれば次のサーキットに進めるんだ。そして、ノーコンティニューで全面クリアすると××、なんて話もあるのでキミも確かめてみよう。

また、セレクトできるレーサーは男女合わせて12人。キミの好きなキャラクターでプレイできるぞ。



コーナーリングは、ブレーキングがだいじ、注意しろ。



ここだけ見ると、まるでジェットコースターの下にいるみたい。

怒濤の3人組

(我) じゃあ、早くプレイしようぜ。

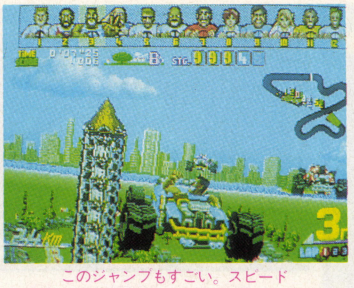
(T) 雅、知ってるんだったら最初に模範演技してくれよ。

(雅) では、1番雅、いきまぁーす。おおっ！ メチャクチャなローリング（横揺れ）!! これは「心臓の弱い人やお年寄りは御遠慮下さい」の貼紙があってもおかしくないくらいだぜ。これでピッチング（縦揺れ）しようものなら、ゲームの脇に「パンツ売り場」が必要になってくるんじゃないかなあ。

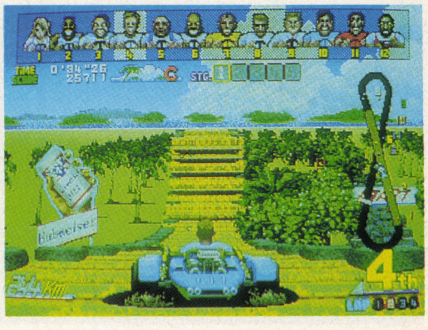
——つと、喋りながらだと、舌噛んじまうほどの起伏!! アウトランやスーパーハングオンにも起伏はあったけど、あんなもんじゃない。目の前の、垂直な壁を駆け登っていく感じだ。もちろん、下りもジェットコースターみたいな落下感覚で、と……うわっ、すぐカーブ!! 曲・が・り・き・れ・な・い……。

ハー。俺って才能ないのかなあ。どうも画面の迫力に負けてるぜ。

でも、スタート時のヘリコプターから見たコース全景の演出とい



このジャンプもすごい。スピードが出ていないと、まっ逆さまだ。



ジェットコースターのスタートってこんな感じなんだよね。

い、もうサイコーのデキ。負けて悔いなし、だねっ。

(我) やるなぁ、雅。オレやるのやんなっちゃった。でもやるぜ！ 2番我流子。行くぜええ!!

お、なかなかカッコいい立体交差。でも、ガードレールがないのは不安だなあ。——うっ、急カーブ!! こうなったら逆ハンだあ…と思ったら、逆ハンが効かないぞ。落ちる（ガンッ！）。

あーあ、落ちちゃった。なるほど、立体交差の上の道から外れると、下のコースに落ちるんだ。でも、再スタートは元の道から。近道はできないのか。チェッ、残念。

幅よせしあうのも他生の縁ってわけ、ないかっ!?

「KADよりBEEP編集部へ。今、準頭に着きました。思ったとおり利栄は中に監禁されているようです。この後の指示を仰ぎます

うーん、どのコースもけっこうハマるようになってるなあ。立体交差で、コースから落ちるなんてのは、オドロキ。これはなかなかいいぞ。でも、細かいことかもしれないけど、マシンの操作感覚が今までのレースゲームと違うような気がするなあ。微妙なハンドル操作は要求されないし、逆ハンもいらないし、デコボコ道なのに、手を離してみたら、なんと道にそって進んでしまう!? これはたぶん、運転のうまくない人間のためにそうなっているんだろうけど、レースゲーム上級者のオレにとっては、チト物足りない。

まあ、これもリアリティよりゲーム性を追求した結果なんだろうから、とりあえず許す。

ゲーム中にスタートボタンを押すと、後ろが見えるのもビックリだ。

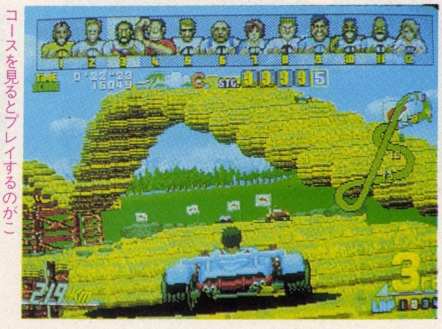
たけじゅんの感想

(たけじゅんのプレイは、例によって目立たなかったから、略)

Ⓣ このゲームをプレイするのに理屈はいらない! ってのが感想かな。それと、グラフィックのすさまじさには目を奪われるよ。とくに、立体交差地点でしっかりと頭上のコースも描かれているってのには感心した。しかもそこに敵車

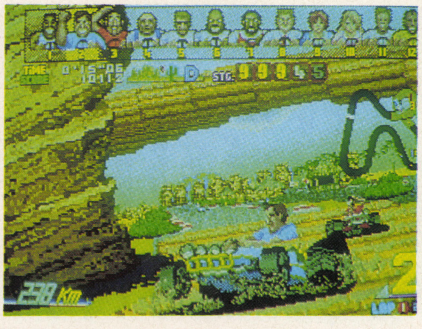
グランドキャニオンを走っているみたい。ぶつかるとガンガンする。

リアリティをふまえたうえで、ゲーム性のための省略を行っているんだから。



コースを見るとプレイするのがこわくなったりするぞ。

が走っていたり。これは、現実的に考えると当たりまえのことなんだけど、ビデオゲームで表現するのはたいへんなことなんだろうね。また、各コースはどれも個性豊かで、次のコースに行くとき、なんかワクワクしちゃったよ。



カーブでコースアウトするのも、たまにはいいか!?

まとめ

あと、敵車を追い越すときなんか、運転手がガッツポーズしたり、女の子のドライバーだと投げキッスしちゃうとこなんか、ちょっとそそられるよね。

カーブで障害物にぶつかると、こんな悲惨な目にあうぞ!

もたいしたもんだね。マニアじゃない人にも、このゲームをプレイすることをすすめるよ。

Ⓣ いくら体当たり的なゲームでも、やはり綿密な作戦立ては必要だね。全面クリアしたかったら、人がやってるのをじっくり観察してコースを把握してしまうのが経済的にもうまいやり方だよ。

♪ジングルベール、ジングルベールなんていってる場合じゃない。

Ⓐ やっぱり、このゲームはなんにも考えずに飛ばしまくればいいんじゃないですか。3位以内に入れないとわかったらわざと鉄柱に突っ込んだり、高架橋から落ちてみるのも趣があっていいと思うな。

Ⓦ ゲームの豪快さもさることながら、初心者にもやさしい操作性を実現させた開発者の繊細な神経

ラッキー、さてこれはなんのシーンかなっと。

ノリにノってる体感野郎 セガ PROFILE

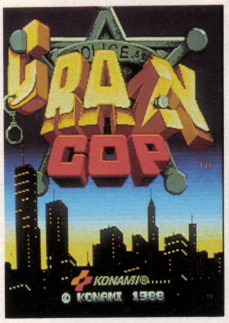
セガといったら、これはもう誰がなんと言おうと「体感ゲーム」、これについて語らないわけにはいかないよね。上下左右にガンガン動いて、プレイヤーがゲロ吐くまで止まらない(?)大型きょう体、スプライトの出血大奉仕ファン感謝デー(?)って感じの3D画面。どれをとっても「これぞセガ!」と言えるんじゃないかな。

そして、体感ゲームを音から支える、サンプリング&FMビシバシのBGMも忘れちゃいけない。一部では「あれがゲームの曲か?」なんて言われてたこともあったみたいだけど、新しい試みに対して賛否両論あるのは当たり前。今ではアウトランだってA・Bだって、ゲームミュージックのスタンダード・ナンバーなんだからね。

しかし、「体感ゲーム」に代表されるように、セガはホント、新しい試みが大好きだね。ハイ・テクノロジーに裏打ちされた、新感覚ゲームっていうか……そうそう、新感覚といえば、「異色コンパネ」スポーツゲームシリーズも、今までにない感覚のゲームだよね。慣れるまでにちょっとかかるけど、慣れたらもう、ハマるハマる!

第1章 近ごろのゲーム

クレイジーコップ



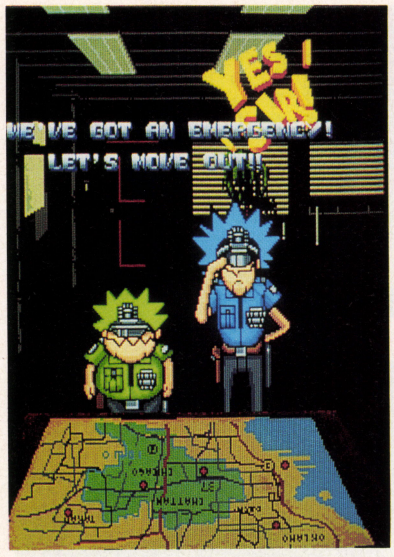
コナミ
文／TAKE ON!+
シューティン原田（オプション）

ストーリー

ここはアメリカの大都市。ノースブロンクス警察署では今日も署長の司令が下る。

「諸君！　大事件だ!!　昨夜おそく悪の軍団ダグラス一味によって、グラント銀行から100万ドルが強奪された。諸君はただちに出動し、警察の威信にかけても奴らを逮捕するのだ!!」

拳銃を持つと撃たずにはいられないデコボコ警官のスミス&ウェソンは、正義と真実に燃え追跡を開始するのであった。



スミス&ウェソン緊急出動だ！　ダグラス一味を捕まえろ！

キャラクターとシステム

1Pがチビタンクのスミス、2Pがウェソンを操作する。2人合わせてスミス&ウェソンだ。

このゲームでは弾丸に制限があり、連射しまくっているとなくなってしまうから気をつけよう。弾がなくなると単発のアキカン攻撃に切り換わるのだ。

さて、弾丸補給の方法は2つある。1つはレッドギャングを捕まえるのだ。レッドギャングを捕まえると弾数が増えるだけでなく、弾丸自体もパワーアップする。

もう1つはマップ上のフルメタルジャケットをとること。弾数がMAXになるぞ。

銀行から逃げだすレッドギャングたち。1人ものがすな！

さて、弾のパワーアップについてくわしく説明していこう。

まず1人捕まえるとプレイヤーがスピードアップし、以下

- 2人目――弾丸飛距離アップ
- 3人目――弾丸威力アップ
- 4人目――弾丸スピードアップ＋飛距離アップ
- 5人目――さらに、弾丸スピードアップ＋飛距離アップ

レッドギャングを捕まえると連行するので、オプションのように後ろにつく。しかし1度に連行できるのは3人までで、それ以上は捕まえられない。では4人目、5人目のパワーアップはどうするのか？

方法はこれまた2つ。1つはちゅうにある護送車にレッドギャングを送りこむこと。手元をカラにして、さらにレッドギャングを捕まえればいいわけだね。ちなみに護送車まで運んだ人数だけスーパーショット（コナミではもうおなじみだね）が手に入るからさらにおいしいぞ（3発まで）。

護送車にレッドギャングを乗せると、スーパーショットがもらえる。

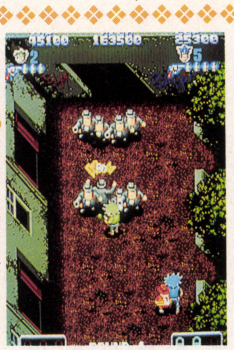
もう1つはレッドギャングがロープを切って逃げ出すのを待って、すかさず捕まえなおすのだ。弾も復活するし、これを利用すれば1人しか捕まえてなくても最強の状態にパワーアップできる。この技の欠点はスーパーショットが手に入らないということ。スーパーショットをとるか、パワーアップするかというわけだ。

この技は2人用ではかなり使える。レッドギャングをかわるがわるでとったりすれば、どちらかがやられてもすぐ立ち直れるぞ。こう考えると連行するレッドギャングは武器タンクのような使い方が可能なわけだ。よく考えてから使おう。

ちなみに、ミスするとスーパーショットは2発、3発もっていても1発になってしまう。むやみに連打してもむだになることが多いから、最初のうちはショットのパワーアップにつとめたほうがよさそうだ。

左上にいるのがMr.TV。TVを投げてくる前に倒せ。

ステージ1


1面の最後、なんとなく戦場の狼みたい。一定数倒してクリアだ。

レッドギャングが銀行から逃げ出してくるところからゲームスタートだ。ステージ1は縦スクロールで舞台は表通り、という感じ。

グラサンをかけたDJオジサンがいろいろ出てくるからバッタバッタとなぎたおしていこう。予想がつくと思うけど、車がいきなりとびだしてくるからひかれないように。スーパーショットで壊すと気持ちいいぞ。とちゅうの2階建ては横の入口から上にあがれる。でも入口の判定がきついからオタオタしてやられないように。

どんづまりにくると上下左右からザコがザコザコわいてくるから全滅させよう。落ちている岩も武器になるからころがしまくって楽しようね。

ステージ2

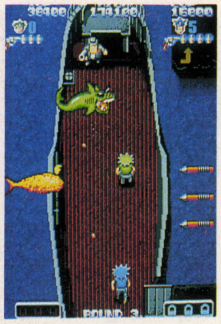
ステージ2は横スクロール。じめじめした裏通りだ。ここでおもしろいのは横からTVをかついで出てくるMR.TVだ。「なんだ、こいつ――」と笑っていると、バイクに乗った〝モーターマン〟にはね

♬かーごめ　かごめ♬　右上にあるのがフルメタルジャケットだ。

「BEEPよりKADへ。来月号の特集で彼女をモデルに使う。速やかに救出し、帰還せよ。以上」

られるぞ。あと見どころは9人でとりかこんでくるダンシングブラザーズ。フルメタルジャケットをとろうとすると出てくるから気をつけてね。

このほか入りくんだ路地裏には待ちぶせする敵がいるぞ。ここのどんづまりは1面と同様の攻撃に加えて、横からキリが2本飛んでくるからキリつけよう（く、くるしい！）。



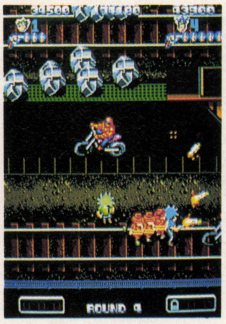
3面オーラス。シャーキーズがフライになるのが楽しいね。

ステージ3

ステージ3は港の倉庫街で、縦スクロール面だ。いきなり中ボスの戦闘ヘリ、チョッパーが現れる。命のおしい人はすかさずスーパーショットだ。

その後、海が入りこんできて道が細くなる。ルートは砲台をつぶしながら細い道を進むか、イカダ(?)に乗って海の上を進むか2つに1つ。ちなみに海の中からはウォーターマンやキリが攻撃をしてくるから、ぼんやり進んでいると斬られてしまうのだ。

強力なガトリングブラザーズはつ



落ちるわ落ちるわ落石攻撃。いきなりムズくなったのだ。

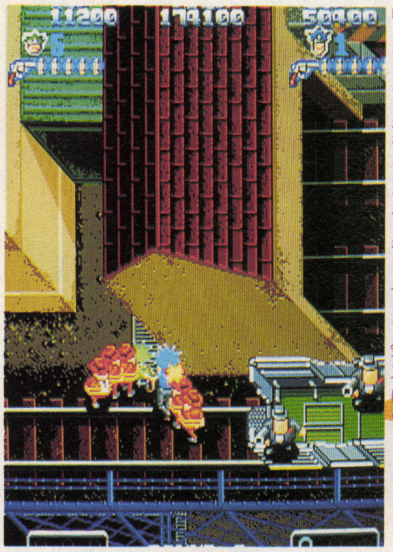
ステージ4

海上から側面攻撃だ。そしてどんづまりは船の上。足場がせまいうえに3本キリ、そしてシャーキーズ（ピザみたい）が海中からおそってくる。撃つとフライになっちゃうのがゲームに花をそえては…いないか。

〝貨車の走る操車場〟という名のステージ。今度は横スクロールだ。まずフォークリフトが2台。つぎはこわれた貨物列車にMR.POOがわんさか乗ってくる。この貨車は、スーパーショットでも壊せないのでよけるしかない。

さらに加えてモーターマンが、そして高架線の上から落石攻撃でもうパニパニしてしまうぞ。

どんづまりの直前では、単線になってしかもその狭い線路から貨物列車がつっこんでくる。



明らかにワナとわかっていてやられるくやしさ。気をつけよう。

ここは横にひっこんで、スーパーショットで中のプーさんを全滅させないと、むざむざミスしてしまいかねないぞ。

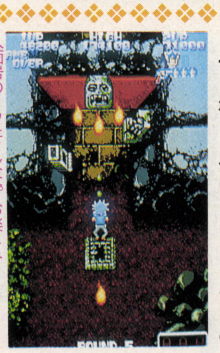
どんづまりでは爆発する鉄球がころがってくるからパワーアップで対抗しよう。5面ではコンティニューができないから、どーしてもクリアしたい人はクリア直前に死ぬこと。あとレッドギャングを2、3人連れているとGOODだ。

ステージ5

丸太にのる前に、先の砲台をつぶせ。そのためにもパワーアップ！

ステージ5は最終面。左右からころがる岩、そして各種岩の砲台が行く手をはばむ。とちゅうの丸太を渡るシーンでは、パワーアップして射程距離を伸ばしておかないと丸太を渡ったところでやられかねない。レッドギャングをわざと逃がして、フルパワーアップさせていこう。その後、砲台と鉄球の同時攻撃をぬけると最後の敵軍団との対決が待っているぞ。

テレホビーでいったら、セガのハイパースポーツスペシャル（コナミ）同様のノリで楽しめるクレイジーコップ。かなり難易度が高いので、2人同時プレイで切り抜けよう。



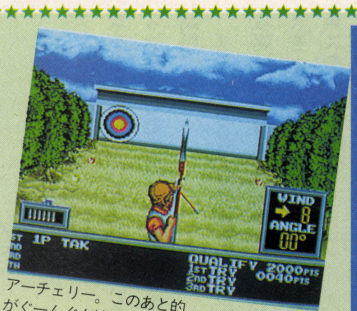
人面岩の3ウェイ火炎。お楽しみはまだまだこれから！

ハイパースポーツスペシャル

コナミ

ゴー・フォー・ザ・ゴールドやゴールドメダリストなど、オリンピックゲームが続々登場するなか、本家コナミが放つハイパーオリンピック・スペシャルバージョンがコレ。種目は全部で9つ。100メートルダッシュ、走り幅跳び、400メートルリレー(予選)、クレー射撃、110メートルハードル、アーチェリー、やり投げ、走り高跳び、400メートルリレー(決勝)がある。

絵柄はリアルというより多少コミカルに、そして3Dの拡大画面（幅跳び、アーチェリー、やり投げ）を加えてグレードアップ。キミもゲーセンでソウルをめざせ！



アーチェリー。このあと的がぐーんぐん拡大するぞ。

幅跳び。ジャンプの時点で拡大3Dに切り換るのだ！

最後の忍道

アイレム販売
© IREM CORP. ALL RIGHT RESERVED
文／ATARI.KAD

このゲームを見たとき、ボクはこれこそ本物の忍者ゲームだと思った。今までのゲームでは、たとえばプレイヤーの武器は1種類しかないのに、忍法だけがたくさん使えるなど、不自然な点が多かった。

しかし、このゲームでは数種類の武器を自由に選択することや、武器と忍法の2種同時攻撃なんてことも可能だ。

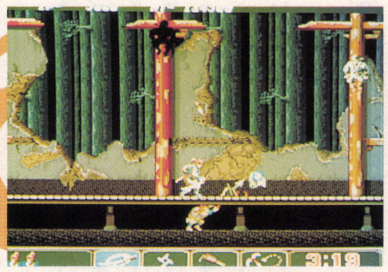
各ステージは岩場、月夜の草原、からくり仕掛けの忍者屋敷などがあって、敵忍者や鉄砲隊、幽幻坊、忍犬など個性的なキャラクターがいっぱい登場する。

ここが月影の生まれ育った古寺。上にいるのが無明上人だ。

武器と忍法を使いこなせ！

主人公、月影の操作には8方向レバーを使う。ボタンは武器の選択、攻撃、ジャンプの3つがある。ジャンプボタンは押している時間でジャンプの高さが変わってくる。武器を選択するには、画面下にあるウェポンパワーメーター（左から刀、手裏剣、爆弾、鎖がま）を見ながら、必要な武器が光るまで選択ボタンを押せばいい（表1）。

このほか、黄色忍者を倒すことによって手に入るアイテム（忍法）もある（表2）。



このようにレバーを下に入れて刀を振れば、下にいる敵を倒せる。

ステージ攻略

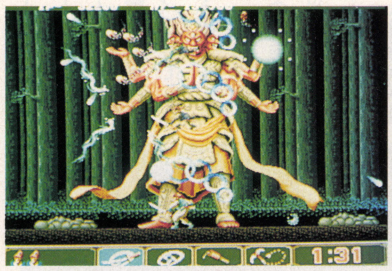
では、ステージ3までの攻略法に移ろう。

●ステージ1（古寺）

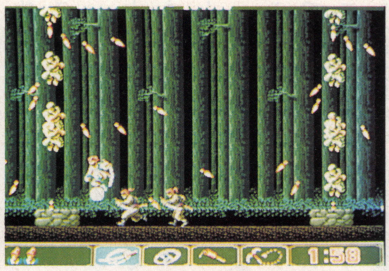
ここは月影が生まれ育った古寺だ。現れる敵は忍者が多いので武器は刀がいいだろう。スタートすると前方から黄色忍者が現れる。まずはこいつを倒してパワーアップしよう。床下から攻撃してくる土草は、出現と同時にレバーを下に入れて刀で刺そう。中盤では緑草が手裏剣を投げてくる。レバーを上へ入れて刀でブロックしながら少しずつ進んでいこう。その後左右の石段らしきところから、緑草がたくさん現れるけど、こいつらは画面の端で刀を振っていれば問題ない。

ボスの阿修羅王像は顔が弱点だ。攻略は阿修羅王像の真下から鎖がまを上へ向けて投げていればいい。

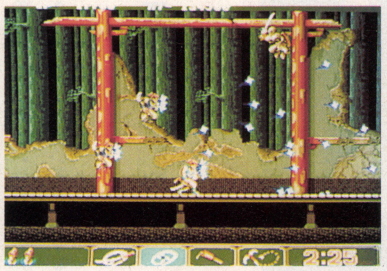
●ステージ2（森）



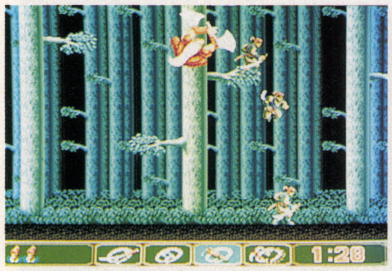
ステージ1のボス登場。このように分身を縦に並べて攻撃しよう。



ものすごい手裏剣の数。ここは刀を使ってじっとしていよう。

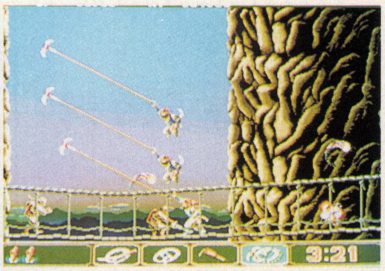


分身もついているし、刀もパワーアップしているぞ。



ステージ2のボスは、止まっているときが攻撃のチャンス。

出たー！　火輪の術。こいつを使えば敵忍者など恐くない！



ここでは鎖がまより、刀を使ったほうが有利だ。

スタート直後、赤草が木の上から無数の爆弾を投げてくる。武器は刀のまま、レバーを右斜め上に入れ、爆弾をブロックしながら突き進もう。この後、霊光宝珠と分身の術を持った黄色忍者が出現する。ステージーでこれらのパワーアップを逃した人はここで装備しよう。

前方の落ち武者は無視して、ジャンプでかわそう。

表1 武器の種類

武器	刀（妖刀霧正）	手裏剣（渦葉）	爆弾（雷竹）	鎖がま（昇龍鎖）
長所	上下左右4方向に攻撃できる。敵の攻撃を防げる。	16方向に攻撃、連射可能。離れた敵に有効。	8方向に攻撃。破壊力がある。	8方向に攻撃。射程距離が長く、敵の攻撃を防げる。
短所	離れたところから攻撃してくる敵には不利。	敵の攻撃は防げない。	連射ができない。敵の攻撃を防げない。	連射ができない。破壊力が弱い。
パワーアップ時	攻撃範囲が拡大する。	3方向に同時攻撃できる。	3連射になる。	レバー操作で回転攻撃が可能。

倉庫の中はひんやりしている。無造作にドラム缶がころがり、荷揚げされたコーヒー豆の匂いがツーンと鼻につく。

しばらく進むと吊り橋が見えてくる。このあたりは忍者のほかに忍犬も攻撃してくるので、かなりハードだ。後半では鬼火輪（火の玉）が攻撃してくるので手裏剣か鎖がまに武器を変えよう。

ボスの双斧鬼はプレイヤーめがけて体当たりしてくる。攻撃はこいつが向きを変えるときがチャンス。爆弾を投げつけてやろう。

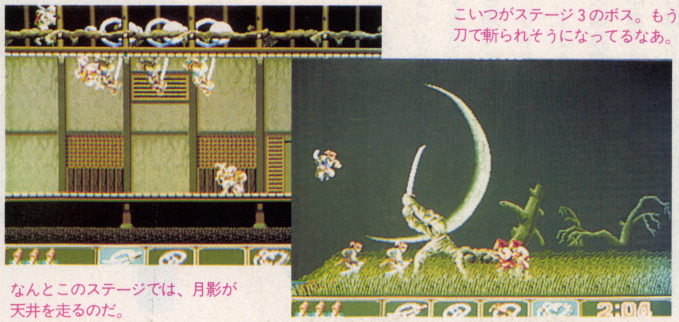
●ステージ3（月夜の草原）

ここは背景がとても美しいステージだけど、攻撃はハンパじゃない。忍鉄砲隊は遠くから鉄砲を撃ってくるので厄介だが、鎖がまを使えば比較的楽にかわせるだろう。

その後、出現する落ち武者は非常に硬い。こいつを鎖がまで倒すのはたいへんだし、その間にまわりの鉄砲隊からも攻撃されて危険だ。だから落ち武者が出現したらジャンプで飛び越して逃げてしまおう。

後半では幽幻坊が出現するので、武器を刀に代えておこう。しかし、こいつもかなり硬いのでまともに戦わず、敵の攻撃をうまく防ぎながらジャンプして逃げたほうがいいだろう。

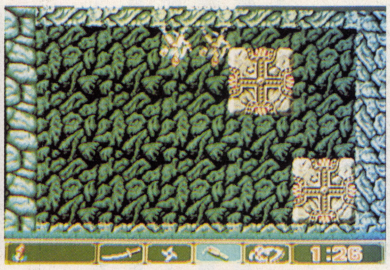
ボスの魔界半蔵とは、鎖がまで戦おう。攻略はまず画面左端で待ち、魔界半蔵が出現したら攻撃する。そして、魔界半蔵が左端までつめてきたらジャンプして右端へ行く。ここでまた魔界半蔵が右端に来るまで攻撃する。このパターンを繰り返せば倒せるだろう。ここでは魔界半蔵よりも、むしろまわりにいる鉄砲隊に注意すること。



こいつがステージ3のボス。もう刀で斬られそうになってるなあ。

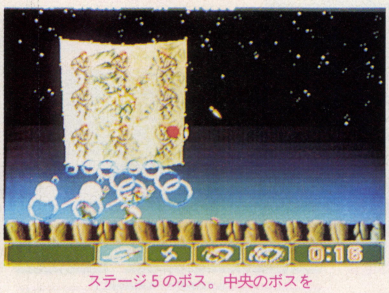
なんとこのステージでは、月影が天井を走るのだ。

ステージ5は、どんどん上に登っていくのだ。



こいつがステージ4のボス。押しつぶされないようにうまく逃げろ。

こいつが最後のボス。メチャクチャ強い！



ステージ5のボス。中央のボスを倒さなくちゃダメなのだ。

表2 アイテム

霊光宝珠（点滅する巻物）	武器をパワーアップさせる。
破壊の術（赤い巻物）	画面内の敵を全滅させる。
分身の術（青い巻物）	最高2人まで分身がつく。
火輪の術（黄色の巻物）	触れた敵にダメージを与える。

ワンポイントアドバイス

最後に、攻略にあたってのポイントをまとめておこう。

●敵の武器に当たらないかぎりミスにはならない。

●ウェポンメーターの点滅している武器を使えば、有利なゲーム展開ができる。

●分身を多くつけるほど、敵のランクが上がってしまう。分身をつけるときはよく考えよう。

とにかく、最近ではめずらしいハードなアクションゲーム。腕に自信のある人は試してほしい。きっと熱くなれるぞ！

表3 キャラクター

双斧鬼 ステージ2のボス。	鬼火輪 体当たり攻撃をしてくる。		
魔界半蔵 ステージ3のボス。	忍鉄砲隊 鉄砲攻撃を仕掛ける。	黒草 刀を武器とする。	月影 プレイヤー。
呪縛石 ステージ4のボス。	流衆 凧にのってる。	鎖草 鎖がまを投げる。	緑草 手裏剣を武器とする。
大凧風雲衆 ステージ5のボス。	無明上人 月影の育ての親。	土草 土の中にかくれている。	黄草 水晶を持っている。
落ち武者霊群 ステージ6のボス。	阿修羅王像 ステージ1のボス。	風魔一刀流一門 刀を武器とする。	赤草 爆弾攻撃を仕掛ける。

思慮深いニューウェーブ アイレム販売 PROFILE

ロードランナーの大ヒットで、一時期は「パズルゲーム！」みたいなイメージが強かったアイレムだけど、最近ではようやくR－TYPE、つまりシューティングのイメージが強くなってきたみたいだね。――といっても、スパルタンX全盛の頃は、アクションゲームメーカーみたいなイメージもあったことだし、最近も迷宮島というパズルのけっさくがあるんだから、そういった固定的な見方をしないで、「どんなジャンルでも、高い完成度で作れるメーカー」と言えばいいのかもしれないけど。

そんなアイレムの作風を一口に言い表すと、やっぱり「冷静」ってとこかな。どのゲームも、周囲の流行に流されるんじゃなくて、流行を自分なりに取り入れて、よく消化した後、オリジナルなコンセプトを付加してる感じがするんだ。たとえばR－TYPEなんかは、マンネリ気味のパワーアップ・シューティングに新風を吹き込んでくれたわけだし、古くはロードランナーやスペランカーで、パソコンゲームからの見事なアレンジを見せてくれたし。安心してプレイできるメーカーだよね。

コブラコマンド

文／田舎に帰ってるやつ⑧

データイースト

コードネームはコブラコマンド！

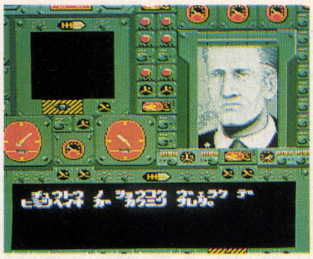
最近ヘリコプターのゲームがかなり多いけど、デコからもいよいよヘリコプターゲームがお目見えするぞ。では、ゲームの舞台設定を知ってもらうために、まずストーリーから。

１９９×年、世界の軍事バランスは非常に不安定になっていた。中東小国ヴェラグが現在の技術ではかりしれないほどの超兵器を有していることが判明した。

不審に思った軍部はあらゆる方面からの調査を開始した。数ヵ月後、ヴェラグの背後にビッグバレィと名のる謎の秘密結社が存在することが明らかとなった。軍首脳部は、ヴェラグとビッグバレィの連合軍の野望に対し、最新鋭局地戦用ヘリコプター、コブラを投入することを決定した。

コードネームはコブラコマンド。作戦目的はヴェラグ領内に侵入し、ビッグバレィの正体を明らかにして彼らの野望を打ち破ること。

今、戦術輸送機の中でコブラは戦いの鼓動を感じていた。



各ステージの最初に将校みたいな人から、その面のようすを教えてもらえるぞ。

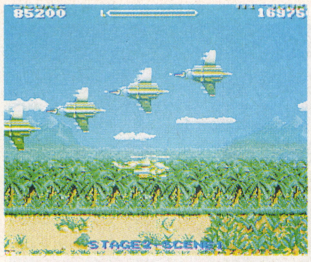
君がコブラだ！

操作方法はいたってかんたん。8方向レバーでプレイヤーの移動。ボタンで対空、対地攻撃を行う。

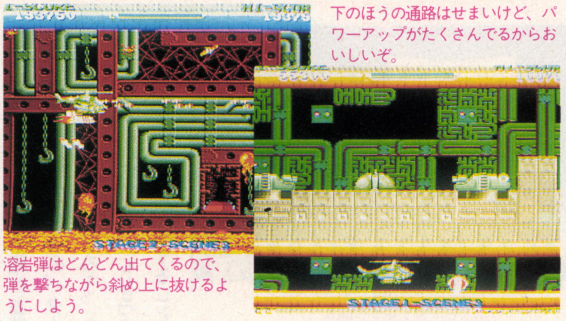
もちろんパワーアップだってあるぞ。赤い敵の編隊を全滅させたり、特定の敵を破壊するとパワーアップアイテムを出す。赤が対空砲、緑が対地ミサイルのパワーアップ。青はスピードアップだ。しかし、なんといってもこのゲームの目玉アイテムは、ビームキャノンという最強の兵器だ。この武器はようするに波動砲みたいなもので、ボタンを押しっぱなしにすることによってパワーをためて、ボタンを放して撃つ！ カタい敵やボスキャラなどに絶大な威力を発揮するぞ。ほかにも１０００点アップのアイテムがある。

それでは基本的なことをおさえたところで、各ステージのようすを見ていくことにしよう。その前に少し説明を加えることがある。このゲームのすべてのステージは、それぞれ３つのシーンに分かれていて、シーン１、２ではふつうの空中戦、シーン３で敵の前線基地に侵入して、奥にいるボスを倒すようになっているんだ。

最初のほうの面でガンガンパワーアップしておこう。まあ、写真では自機は最強なんだけど。



画面の上のほうにあるゲージがビームキャノンのたまりぐあいを表すメーターだ。



下のほうの通路はせまいけど、パワーアップがたくさんでるからおいしいぞ。

溶岩弾はどんどん出てくるので、弾を撃ちながら斜め上に抜けるようにしよう。

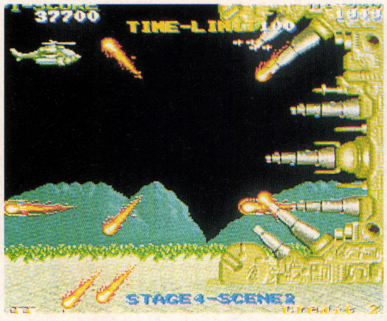
敵が後ろからくるところでは、画面中央にいるとわりと安全だ。

・ステージ１

１面は砂漠地帯だ。とにかく最初の面なので、それほど難しくはない。着実にパワーアップしていこう。シーン１のボスはＢＴ－１００（ヘルファント）。上のほうで前後に大きく弾をよけながらダメージを与えてやろう。

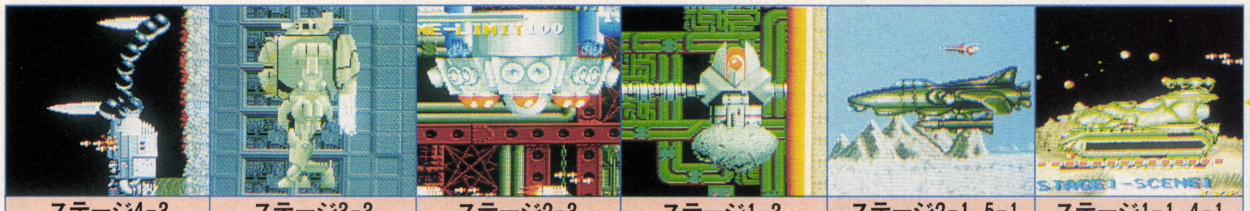
シーン２ではビームキャノンが出るから、出現場所を覚えて確実に取ろう。これさえあればボスだってかなり楽になるぞ。

ボスを倒すといよいよ敵基地に侵入だ。通路はかなりせまくなっているので、壁にぶつからないよ



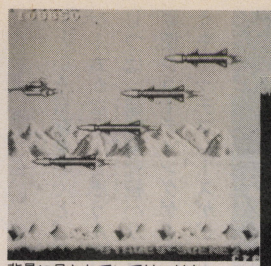
このボスは砲台の数が減るたびに攻撃が激しくなっていく。早めに安全地帯へ行こう。

代表的なボスキャラ

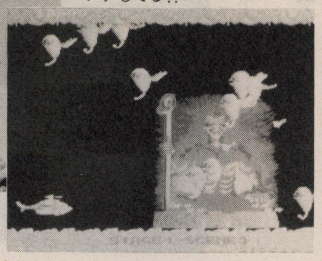


	ステージ4-3	ステージ3-3	ステージ2-3	ステージ1-3	ステージ2-1、5-1	ステージ1-1、4-1
名称	S1-E（クレイジー・ボイラー）	TETNE-MD（ブリキング）	MAKOMA-NA1（ナリボット）	3Y-ONTHES（オンジ）	BF-850（ドム・タイガー）	BT-100（ヘルファント）
得点	5000点	2000点	3000点	3000点	4000点	3000点

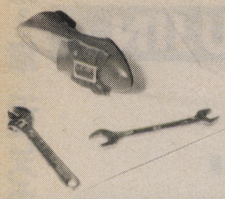
うに注意しよう。道が上下に分かれているところは、下を進んだほうがパワーアップアイテムがたくさん出るぞ。この面のボスは3Y-ONTHES（オンジ）だ。こいつは上下に移動しながら、ときどき止まって腕を伸ばして攻撃してくる。ビームキャノンがあれば、あっというまにやっつけることができるぞ。



背景に見とれていてはいけない。弾道ミサイルがまた強いのなんのって。



恐怖の生物兵器はカタいうえに動きが速い。この面は背景がチェルノブしてる!?



あの赤い靴は利栄のじゃないか！「利栄、俺だ！　助けにきたぞ。どこなんだ？　返事をしてくれ」

・STAGE 2

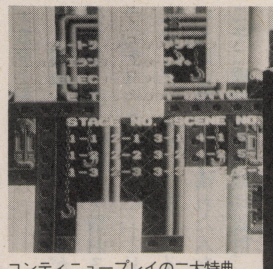
ステージ2は密林地帯だ。戦闘機はヘリコプターよりも動きが速く、攻撃もきびしいのであなどってかかるとすぐやられてしまうぞ。シーン1のボスはBF-850（ドム・タイガー）。ミサイルをやたら撃ってくるけど、正面が死角になっている。

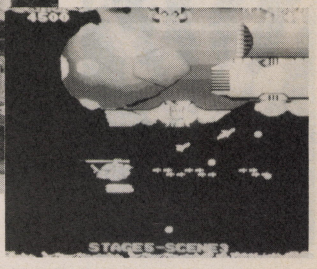
シーン3では溶岩地帯があり、火の玉が次々と飛びだしてくるが、タイミングよく抜ければ意外とかんたん。ボスはMAKOMA-NAI（ナリボット）。天井にはりついているいやなヤツだ。弾をよく見て、うまくやっつけよう。

・STAGE 3

海上にはヴェラグ艦隊が待ち受けていた。戦艦の砲台は早めに破壊しよう。この面は後ろからヘリコプターのくる場所があるので覚えておこう。

このステージのシーン3は、ほかの面に比べると少し短いけど、そのぶんボス、TETNE-MD（ブリキング）がとっても強い。こいつは前方への攻撃力がかなりあるうえに、左側につっこんでくる。しかし、一番下まではこないので、外周をまわりながら攻撃すればだいじょうぶ。





いよいよ戦いはクライマックス。ほとんどアー○タイプしてるなあ。

コンティニュープレイの二大特典その1。それまでにクリアしたシーンならどこからでも始められる。

・STAGE 4

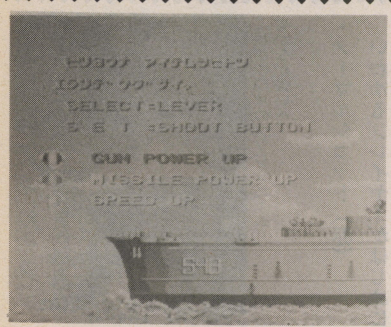
さて、4面は夜景がきれいな遺跡地帯だ。この面で問題なのは大型爆撃機BX-20だ。こいつが画面右に現れたら、すぐに高さを合わせ、連射して倒そう。シーン1のボスはステージ1と同じBT-100だ。

シーン2のボスは7つの砲台からメチャクチャ多い弾を撃ってくるが、安全地帯はある。がんばってさがしてね（上のほうだよ）。

シーン3はなんだか無気味なところ。謎の生物兵器が襲ってくる。こいつらはかなりトリッキーな動きをするので、連射で切り抜けよう。ボスはSI-E15（クレイジー・ボイラー）。こいつを見て、SRDの9面のボスを思い出したのは私だけだろうか？

・STAGE 5

いよいよビッグバレイの本拠地、山岳地帯へと乗りこむぞ。最終ステージだけあって攻撃はハード。しかし、パワーアップも多く出るのでがんばれば、なんとかなる。ビームキャノンも出るから確実に取ろう。そして、最終面には超巨大戦艦が……。



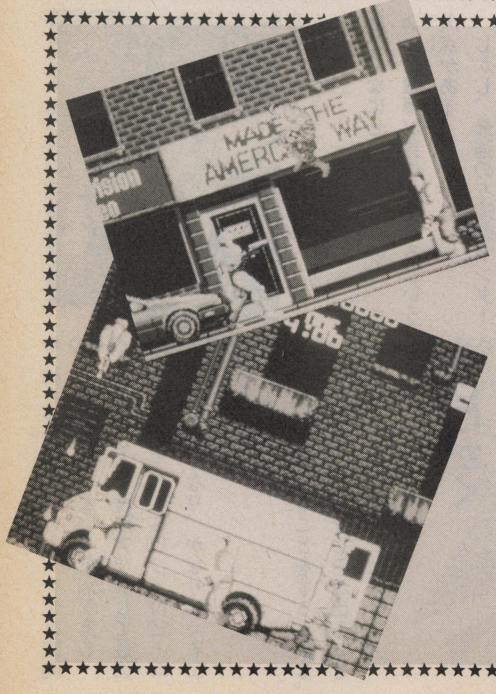
2大特典その2。パワーアップアイテムが一つもらえる。その場にあったパワーを選ぼう。

親切設計なんだぞ

このゲームはたとえボスにやられても、そのときまでに与えたダメージはそのまま残るんだ。だから、ボスでハマりまくることはないっていうわけ。それと、コンティニューすると、それまでにクリアした面を自由にセレクトできるようになっているんだ。だから、1つ前の面にもどって、アイテムを集めてからその面に挑戦するなんてことができるんだ。しかも赤、青、緑のパワーアップのうちどれか1つがもらえるようになっているぞ。

かなり親切につくられているこのゲーム、難易度もそんなに高くないので、練習をすればだれでも全面クリアできるのではないだろうか。しかし、デコのシューティングにしてはオリジナリティーがないのは少々残念だった。

ロボコップがデータイーストから登場するぞ！



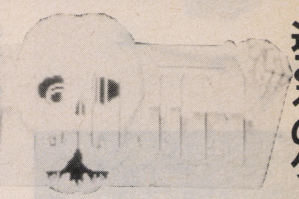
映画のストーリーをモチーフにしたアクションゲーム、ロボコップがもうすぐ登場する。タイトルだけじゃなく、ゲーム内容も映画に沿って作られているんだ。ステージは白昼のデトロイトでの激しい市街戦、夜のスラム街、麻薬工場など全部で7つ。敵を倒しつつ、ステージをクリアするというもの。

一方、ロボコップの持っている武器は銃なんだけど（敵との距離によってはパンチを繰り出すこともある）、パワーアップすると貫通弾や3ウェイの弾が撃てるようになる。このほかにも破壊力バツグンのコブラ砲や、ライフを回復させるアイテムなどもある。ゲーセンに登場するのが楽しみだ。

Licensed from Ocean Software Limited. ©1987 Orion Pictures Corporation. All Rights Reserved. ©1988 DATA EAST CORP

第1章 近ごろのゲーム

TATSUJIN



文／タツジン28号ＹＡＳ

ゆけ、タツジン！

という言葉をきくと、ロボットゲームかな？ と思うんだけど、じつは「超難解究極バリバリ右腕崩壊シューティングゲーム」というキャッチフレーズがピッタリのゲームなんだ。

何がスゴいって、その激しく高い難易度にはだれもが驚かされると思う。とにかく今までのゲームより、難易度が格段にアップしているので、「アッ」というまに終わってしまうということもシバシバある。

それだけスゴいゲームが出てしまったのだ！

はじまって数秒後に、早くも親玉らしき敵が出現！

激しいゲーム内容

さぞかし操作はムズいんだろうなと思いきや、なんと以前出ていた飛翔鮫や究極タイガーとまったく同じ。つまりショットとボムで進めていくというかたちなんだ。

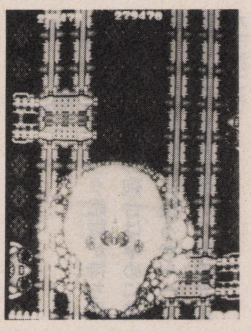
それでは例によって究極のターゲット&武器の紹介にいこう。

・Pターゲット

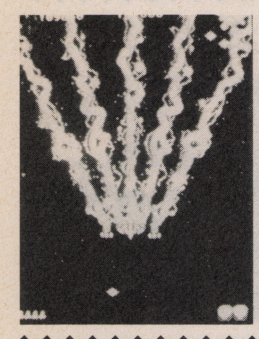
5個集めると、自機がワンランクアップする。2回までアップするので、セッセと集めること。

・Sターゲット

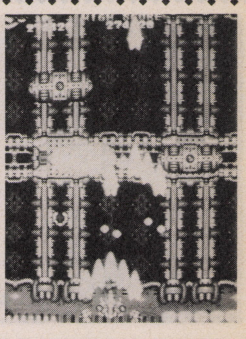
1個取るごとにスピードがアップする。最大4個まで取れるけど、グ○ディウスのように「とりすぎたぁー！」なんてことはなく、めいっぱい取っても慣れた人ならそこそこ操作できる親切設計。



ボムを使ったところ。なんだかカッコイイでしょ。



サンダーレーザーの図。ただただ圧巻。



これがウワサのタツジンビーム。なかなか強いぞ。

・ノーマルショット（赤）

いわゆるプレイヤーがはじめに装備している武器。

しかし、やってビックリ、見てビックリ。なんとはじめから3ウェイを持っているではないか！

これを見てもうだいたい察しがつくと思うんだけど、このゲームは最初から3ウェイを持っていてはじめて互角に戦えるゲームだということがわかるね。

また、パワーアップすると、9連装、15連装になるぞ。

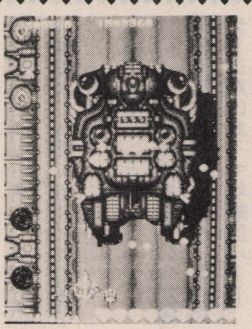
・サンダーレーザー（青）

いやぁ、今までこんなにハデな武器はあっただろうか、と思わせるほどハッデーな武器（写真を見てもらえれば一発でわかるね）。

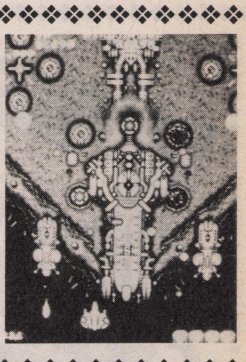
さらに、ちょっとカタい敵にはロックオンして、倒すまで撃ち続けてくれるんだ。

この武器はなかなか便利なんだけど、なにせハデ！ なので、ちょっと敵弾が見にくくなるという欠点がある。

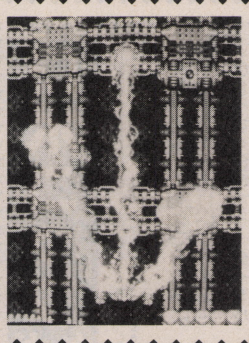
しかし、最強の5連装サンダーレーザーは見るものを圧倒することうけあい！ ぜひその目で見てほしい。



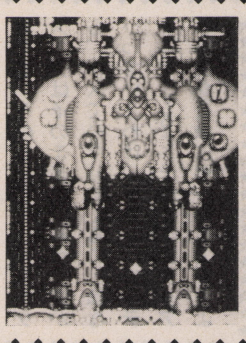
2面とちゅうの敵。かなり苦戦するはず。ボムを有効に使おう。



背景もなかなかカッチョエエ。細かいところも凝ってるぞ。



レーザーは敵にロックさせることができる。でも、弾が見にくい。



このあたりまでくると、腕がしだいに重たくなってくる。

・TATSUJINビーム（緑）

TATSUJINというだけあって、敵を貫通することができる（親玉は別）。

究極タイガーでいう緑と同じ役割で、前方向の攻撃には絶大なる強さを発揮するけど、ナナメ方向にはちと弱いという欠点がある。

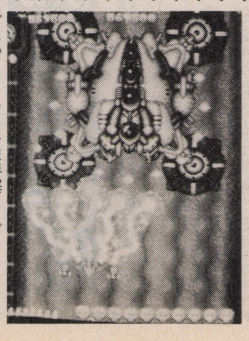
しかし、2段階アップして最強になったTATSUJINビームは幅も広くなり、かなり使えるようになる。

・1UP

ゲーム中あることをすると出る。意表をついて2UPが出ることもある（やりかたはヒミーツ！）。

とにかく

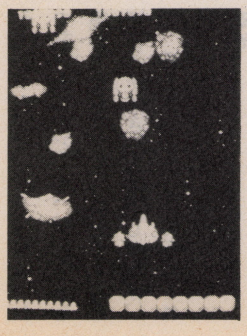
スゴい、ハデ、激しいの3点ぞろいなので、腕に自信のある人はぜひチャレンジしてみてほしい。



でたぁー！ アメンボ要塞！ ダメージを受けると足から火を吹く。

あたしゃもう腕がボロボロよ。

でもこのゲーム、はっきりいってマニアへの挑戦じゃないのかなぁ……なんてね。



隕石シーン。とりあえず壊しまくろう。

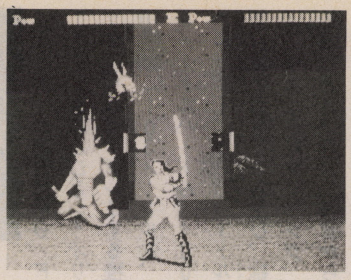
後ろから怪しい影が！　あやうし
ATARI. KAD。

歌舞伎Z

タイトー
文／みやびい

なんだ!? このタイトルは！

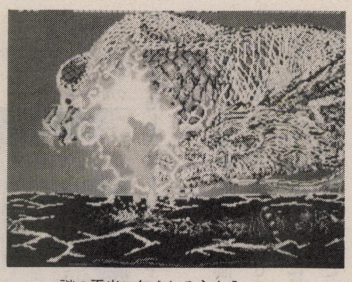
最近この手のゲームが少ないとお嘆きのゲーマーに朗報。もうタイトルからブッ飛んでいるでしょ。歌舞伎といっても舞台でキャラが踊りだすわけじゃない。つまるところ、剣術もののアクションゲームなのだ。



いきなり申しわけないが、こんな残酷なシーンもあるのだ。

操作は8方向レバーと2ボタン。構えボタンで上段、中段を選択し、剣ボタンで敵を斬る。また、構えながらしゃがんだり、両方のボタンをいっぺんに押せばジャンプもできる。

そして、中ボスと大ボスを倒せば面クリアとなる。プレイヤーはバイタリティ制で、バイタリティを表示するゲージがなくなったら終劇だ。



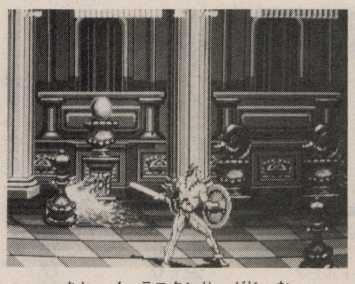
謎の雷光に包まれる主人公。いったいどうなるの？

燃え盛る炎の中に立つシオン。黄金バットみたいな忍者が妙な感じ。

ここまで読むとフツーのアクションゲームじゃないか、と思うだろう。シカシ！　実際このゲームのノリはどう見ても香港映画なのだ!!　黄金バットのようなキャラは集団でプレイヤーめがけて走り寄ってきて、そいつを斬り捨てるとブシューッと血が吹き出す！

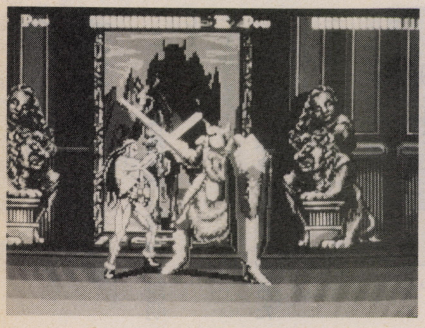
また、カマを持った歌舞伎役者みたいなやつが怨霊の塊を出して攻撃してくるなど、なかなかカルト。

はじめは日本風の武士で始まるのに、面が進むと雷光に撃たれて古代ローマ帝国の筋肉ムキムキの闘士になっちゃうのもスゴい。海外向けを意識して作ったようだけど、これを見た外人さんは日本観が変わるんじゃないかなぁ。



あれっ！　ラスタンサーガじゃない!?　いやいや、歌舞伎Zです。

とにかく最近のありきたりなゲームに飽きた人にはうってつけのゲームだ。いやー、それにしてもまだまだこういうノリの出てくるタイトーさん。パワーが感じられて雅は大好きです。



壁の中から抜けでた騎士との対決やいかに!?　歌舞伎Z近日公開！

ストライダー飛竜

カプコン

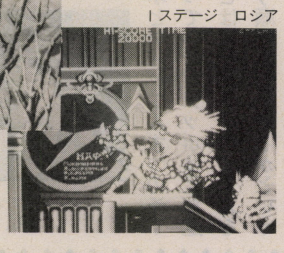
※画面写真は開発中のものです。

躍動感のあるアクションゲーム

近未来最強の忍者集団、ストライダーズの若い戦士飛竜は、世界を制覇した謎の男グランドマスターを倒すため、世界各地を闘って進む。そんなストーリーのスーパーアクションゲームが、この冬カプコンから登場する。

操作は8方向レバーとショット、ジャンプの2ボタン。スーパーというだけのことはあって、水平はもちろん、あらゆる角度の斜面で走る、跳ぶ、ぶらさがる、回転する、はい上がる、乗る、斬るなどの多彩なアクションができる。このプレイヤーパターンだけで、従来のゲームならまるごと1本入ってしまう容量があるというのも驚きだ。

2ステージ　シベリア



1ステージ　ロシア

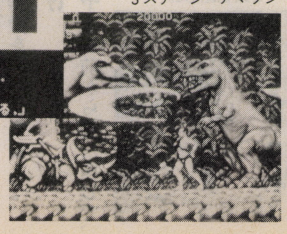
また、プレイヤーには機械獣のオプションがついて、自動的に補捉攻撃してくれる。

ところで、ゲームのステージは5つ。ロシア帝都、シベリアの1、2ステージでゲームの基本をマスターした後、3、4ステージは選択制となっている。アマゾンでは走破する楽しさを、空中戦艦では大量破壊の爽快感を味わおう。

そして最終ステージ、ザ・サード・ムーンでは、謎の冥王グランドマスターのかつてない壮大な地球破壊計画の全貌を目の当たりにすることだろう。

このゲーム、12月上旬にゲームセンターにお目見えするとのこと。それまで首を長くして待っててね！

グランドマスター



3ステージ　アマゾン

GO FOR THE GOLD

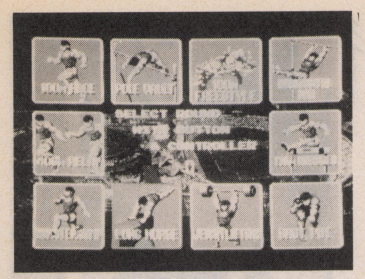
タイトー
文／ATARI. KAD

タイトーの新作はGO FOR THE GOLDというオリンピックゲームだ。プレイする種目は10種類（100メートル走、110メートルハードル、400メートルリレー、100メートル自由型、棒高跳び、三段跳び、砲丸投げ、ウェイトリフティング、鉄棒、跳馬）あり、好きな種目から始めることができる。各種目ともベスト3のスコアと比較して、入賞できれば金、銀、銅のメダルがもらえるのだ。

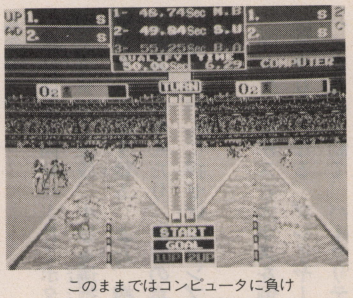
ゲーム画面はプレイヤーを後ろから見たモノが多く、2プレイヤー同時の種目（競走や競泳）では左側が1プレイヤー、右側がコンピュータもしくは2プレイヤーになっている。

競技中の選手がなかなか個性的で、100メートル走や400メートルリレーでほかの選手に抜かれたりするとマッテクレーというようなポーズをしたり、クオリファイできないと地面をバシバシたたくなど、いろいろなリアクションがあったりするんだ。

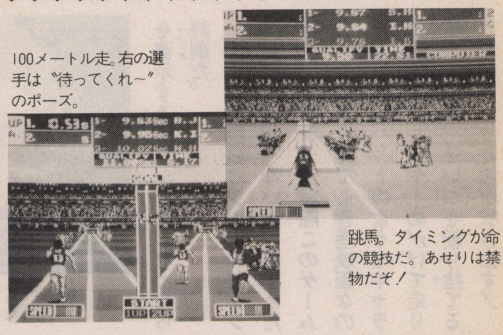
さて、操作方法は競技ごとに多少異なっているが、基本操作としては、選手を走らせるランボタンとジャンプボタンをたたきまくるだけだ。もちろん速くたたけばたたくほど、いい記録が出るぞ。



このなかからキミの好きな種目を選択してゲームスタートだ。



このままではコンピュータに負けてしまう。ボタンの連打だ。


100メートル走。右の選手は〝待ってくれ〜〟のポーズ。

跳馬。タイミングが命の競技だ。あせりは禁物だぞ！

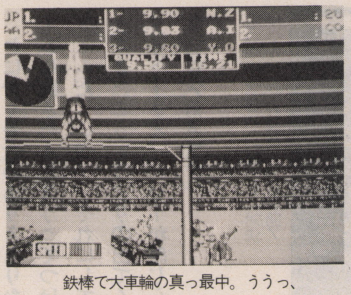
各種目の遊び方

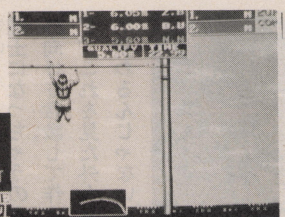
ここでは各種目の遊び方を説明していくよ。

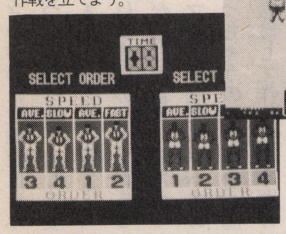
・100メートル走
これはランボタンをひたすらたたくのみだ。

・110メートルハードル
ランボタンで走りながら、ジャンプボタンでハードルを跳び越える。タイミングの勝負だ。

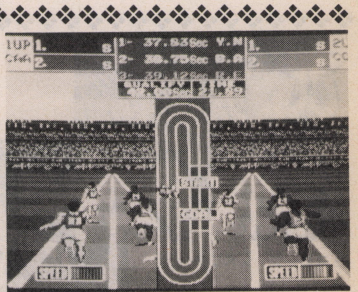
・400メートルリレー
これは4人の選手が100メートルずつ走るのだが、標準型2人


鉄棒で大車輪の真っ最中。ううっ、目が回る〜!!


棒高跳びのスタートポイント。目標は6.05メートルだ！



400メートルリレーは、チーム編成が重要だ。作戦を立てよう。

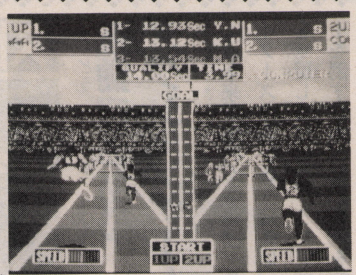

バトンタッチはタイミングよくやらないと、時間をロスするぞ。

とノッポとチビが1人ずつのチームになっている。ノッポは足が速く、チビは足が遅いので、4人をどういう順番で走らせるかというのも作戦のうちだ。

ランボタンで走り、ジャンプボタンでバトンタッチだ。

・100メートル自由型
ランボタンで泳いでジャンプボタンで息継ぎをする（20メートルに注意すること）。

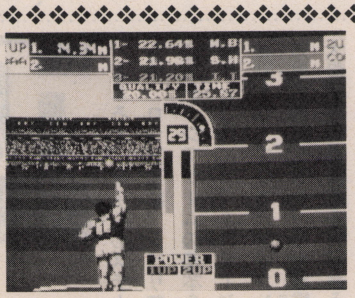
・棒高跳び
ランボタンで助走しながらマットの前にある2つの四角形の中央あたりでジャンプボタンを押して、ポールをしならせる。画面の下にポールのしなりぐあいが赤で表示されるので、黄色の線とバッチリ重なったところでジャンプボタンを離してジャンプだ。

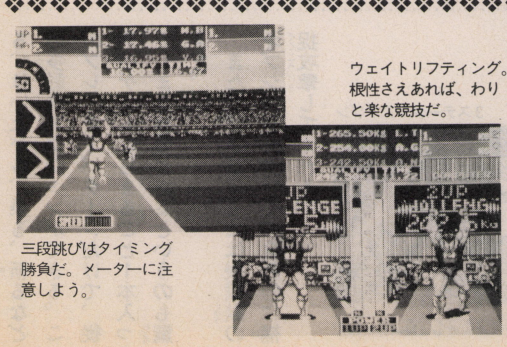

ハードルを跳び越すタイミングは体で覚えよう。

・三段跳び
ランボタンで助走して、ラインの直前でホップ。ジャンプボタンを押して角度を決める（ボタンを押している間角度が変わる。45度がベスト）。ステップとジャンプは、画面横にある赤と黄色の足の表示が重なったところでジャンプボタンを離そう。

とまあ、これで6種目の説明をしたけれど、取材した時点では残りの4種目の遊び方が決定していなかったんだ。だから、あとはそれぞれの特徴を紹介しておこう。

・砲丸投げ
プレイヤーを前から見た感じで、


砲丸投げ。本当に20メートルも飛ばせるんだろうか？



三段跳びはタイミング勝負だ。メーターに注意しよう。

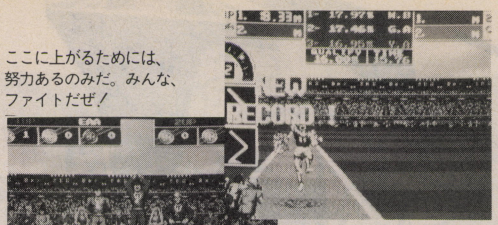
ウェイトリフティング。根性さえあれば、わりと楽な競技だ。

「危ないワ、KAD！　後ろよ！」こんなとき、ワープできたらいいのに……。

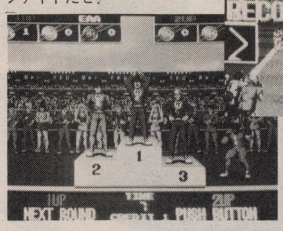
砲丸を重そうに投げるところがリアルだ。

・ウェイトリフティング
　バーベルを持ち上げる瞬間に、顔が真っ赤になるところが見もの。
・鉄棒
　大車輪やウルトラCなどの大技に一見の価値あり。
・跳馬
　技を決めるタイミングが難しくなりそうだ。

とにかくこの手のゲームは、友達どうしでワイワイガヤガヤとにぎやかにやったほうがおもしろいこと間違いなしだね。記録に挑戦したり、メダルの数を競い合うのもなかなか燃えそうだしね。新記録目指してガンバってくれ。



やった、新記録だ！　これで金メダルはいただきだ!!



ここに上がるためには、努力あるのみだ。みんな、ファイトだぜ！

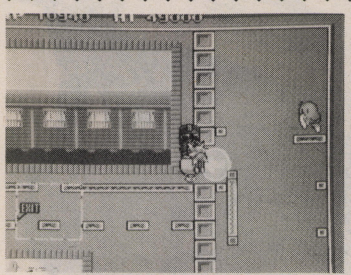
The NewZealand Story

タイトー
文／DoH

キィウィ鳥たちがヒョウアザラシにさらわれた！　1人（1羽かな？）脱出したティキは、仲間を助けるために立ち上がった。

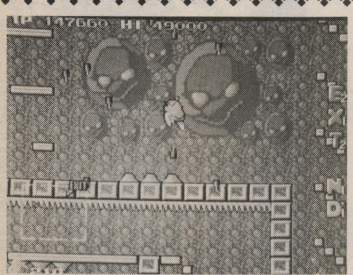
とはいえ、キィウィ鳥は空を飛ぶことができない。そこでティキは敵の乗っている風船を奪い、それに乗って仲間を助けにいくのだった。

タイトーの新作テーブルゲームのニュージーランドストーリーは、任意スクロールのコミカルアクションゲーム。敵の風船を体当たりで奪うか、乗っている敵だけを倒してそれに乗り、マップ内の（マップは面ごとに大きさが変わる）鳥かごに閉じ込められた仲間のキィウィ鳥を助けるゲームだ。

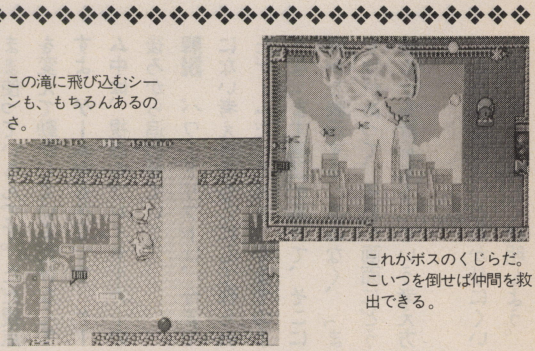


左の風船を割ると道が開くんだけど、その先には敵が……。

敵の風船にはいろいろあって、一度割れても復活する風船や、金属でできているので割れない風船、トゲがついていてそのトゲで敵を倒せるものなどがある。また、風船ではないけれどレバーで自由に操縦できるUFOもある。UFO以外はジャンプボタン（ホバリングに使う。ジョイスティックというアイテムがあればレバーで操作できる）の使い方がポイントになってくるよ。なにせトゲに風船があたると破裂してしまうし、ティキが当たると死んでしまうので気をつけよう。また、風船以外にも武器アイテムやマジカルアイテムがたくさん出現する。



なぜか火山からトゲが出てくる。ジャンプでよけて進め！

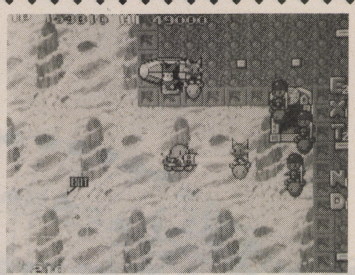


この滝に飛び込むシーンも、もちろんあるのさ。

これがボスのくじらだ。こいつを倒せば仲間を救出できる。

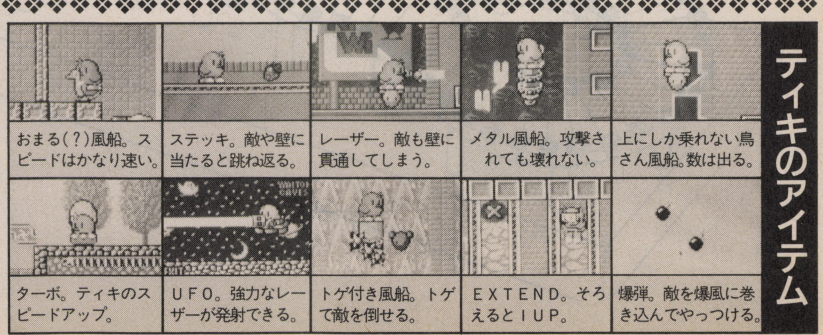
先の面には湖や滝が出てきてその中を泳いだり、バウンドする雲が出てくるなど、けっこうテクニックを要求される場所もあるよ。ブロック（4ラウンドで1ブロック。5ブロックでゲームエンド）の最後にはとんでもないボスが出てくるぞ。

ニュージーランドの名所をまたにかけたティキの冒険、発売を楽しみにね！



UFOのレーザーなら、多い日も安心ってね。

ティキのアイテム



おまる（？）風船。スピードはかなり速い。
ステッキ。敵や壁に当たると跳ね返る。
レーザー。敵も壁に貫通してしまう。
メタル風船。攻撃されても壊れない。
上にしか乗れない鳥さん風船。数は出る。
ターボ。ティキのスピードアップ。
UFO。強力なレーザーが発射できる。
トゲ付き風船。トゲで敵を倒せる。
EXTEND。そろえるとIUP。
爆弾。敵を爆風に巻き込んでやっつける。

手首をねじれ！　パネルを取れ！　SNK PROFILE

ゲーセンで、〝ズダダダ！　ドドドーン！〟なんていう、血生臭いFM音源の爆発音が聞こえたなら……。そしてさらに、コンパネにループレバーが付いていたなら、そこには戦場が、もとい、SNKのゲームがある。

戦場には、もとい、SNKのゲームには理屈などない。とにかく撃ちまくらなければ、こちらが死んでしまう。なぜなら、これは戦争だからだ、もとい、SNKのゲームだからだ。2人同時プレイでも、友情を育むヒマがあったら、相手を盾にしてでもパワーアップパネル（SNKのパワーアップはたいてい16×16のパネルだ）を取るべきだ。なぜなら、戦争は、もとい、SNKのゲームは、生き残った者＝勝者だからだ。

SNKのゲームは、とにかくプレイヤーの血を燃やす何かがある。まるでスタローン演出のランボーを、自分で演じているような感じだ。爆発もリアル。死にざまもリアル。ううむ、なぜか快感。

――でも、戦争だけがSNKじゃないんだよ。健全スポーツ路線も、SNK。アテナやサイコソルジャーもまた、SNK。

バリバリのビデオゲーム大特集

第2章 新しいグラフィック技術

パワードリフトの画像処理

文・構成 マニアル浜口&氷水芋吉

フル・コンピュータ版「スーパーゲームZ」

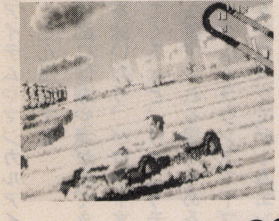
BEEP パワードリフトでは、各ステージのオープニングで、コースの全景が映し出されますよね。それも、ヘリコプターで上空から撮影してるような感じで、グルグル回り込んで……。あれは、普通のアニメーションみたいに、すでに描いてある絵を切り替えて動かしているんですか？

開発担当者 いや、あれは、ゲーム中に使うコースのデータをそのまま使っているんです。ただ視点を変えて動かしているだけなんですよ。ゲーム中もそうです。ゲーム中は、視点をプレイヤーカーの後ろから追わせています。

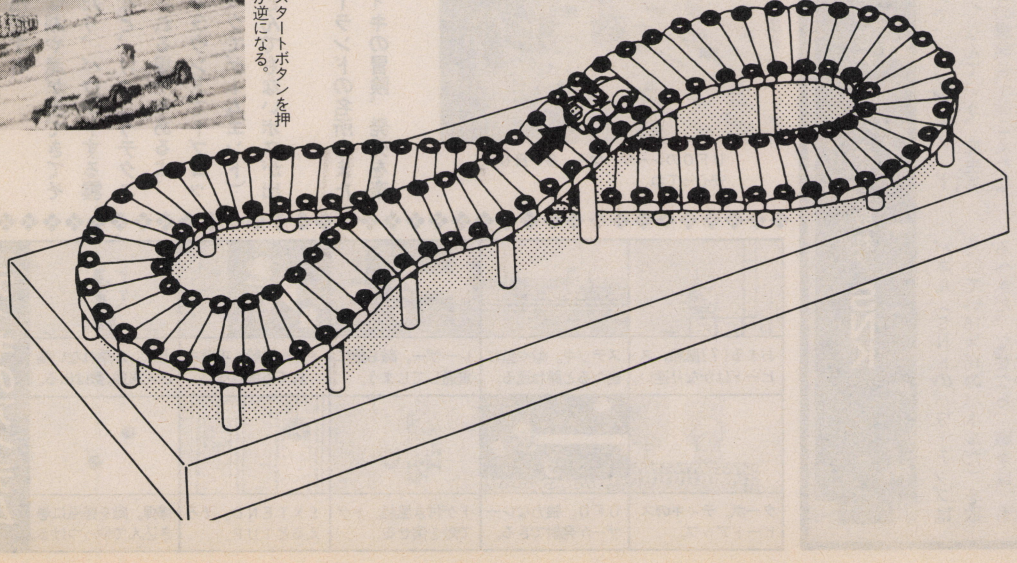
解説 パワードリフトは、今までにない考え方をもとにして作られたゲームだ。それは、今までのような「まず画面があって、そこに何かを表示する」ではなく、「まず物があって、それが画面にどう映るかを計算する」という考え方だ。

これではちょっとわかりにくいので、もっと詳しく説明しよう。

図1 パワードリフトのコースと視点



ゲーム中スタートボタンを押すと向きが逆になる。



アーケードゲームの最高峰と言える、セガの体感ゲーム。ここでは、体感ゲーム第9弾「パワードリフト」のグラフィック技術について、セガ研究開発部、開発担当者に、徹底インタビューしてみたぜ!!

ATARI、KAD流シューティング、ステップ1。
遠くからようすをみてます1発。

ボクが思うに、最近のゲームでパワードリフトに一番近いものといったら、コンピュータゲームではないけれど、昨年の夢工場87で話題になった『スーパーゲームZ』ではないだろうか。そう、ラジコンカーにビデオカメラを積んで、その画像を見ながら操縦するレースゲームだ。

こう書くと、「コンピュータゲームじゃない『スーパーゲームZ』が、どうしてパワードリフトに一番近いんだ!?」と思われるかもしれないけど、近いものは近いんだからしょうがない。

スーパーゲームZの場合、まず実際に本物のコースが作られていて、そこにカメラを走らせて、画像を得ている。それに対してパワードリフトでは、実物でこそないけれど、コンピュータの中に3次元データとしてコースを構築し、そこでデータとしてのレースカーを走らせているんだ。

開発「つまり、スプライトを1枚、1枚タイルみたいに貼り付けて、コンピュータの中にコースを作ったようなものなんです」

解説 ただしここで重要なのは、レースは視点(カメラ)の位置に関係なく行われている、ということ。つまり、プレイヤーの見えないところにもコースはあるし、車は走っている。だから、(プログラム上の)カメラの位置さえ変えれば、「敵車から見たゲーム」なんてのもできるし、上空のヘリコプター(実際にはそんなものは飛んでないけれど)から見た「実況中継ゲーム」なんてのも可能だ。実際にオープニングの「コース全景」はそうして作っているし、プレイ中にスタートボタンを押せば、後方を見ることもできる(真上から見たら、たぶん立体交差のある『ヘッドオン』てな感じになる!?)。

ところで、このような作り方だと、『ファイナルラップ』のようなマルチプレイヤーゲーム化もかんたんに実現できるのではないだろうか? つまり、コースのデータは共通にして、視点(を処理する基板)を、プレイヤーの数だけ用意すればいいわけだ。このことについては開発の方は触れていなかったけれど、もしかしたら……!?

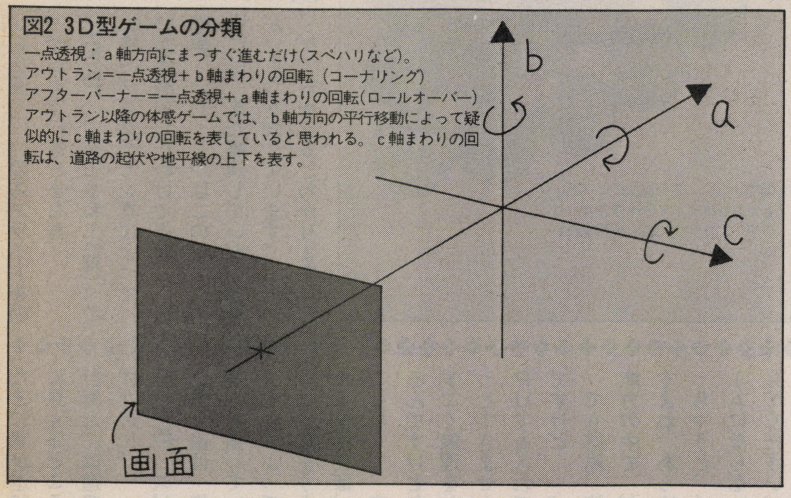


図2 3D型ゲームの分類
一点透視：a軸方向にまっすぐ進むだけ(スペハリなど)。
アウトラン＝一点透視＋b軸まわりの回転（コーナリング）
アフターバーナー＝一点透視＋a軸まわりの回転(ロールオーバー)
アウトラン以降の体感ゲームでは、b軸方向の平行移動によって疑似的にc軸まわりの回転を表していると思われる。c軸まわりの回転は、道路の起伏や地平線の上下を表す。

3D＝3軸の計算量は膨大!!

BEEP とすると、今までのゲームより、もっと正確な3次元計算とかをしているわけですね。

開発 まあ、そんなにたいそうなことをやっているわけじゃなくて、3Dとしてはかなり初歩的なものなんですけどね。ただ、XYZの3軸すべてについて計算させているから、すごい計算量なんです。軸が1つ増えるごとに、計算量は指数的に増えていきますから。

解説 今までの3D型のドライブゲームでは、そのほとんどが「一点透視」といい、近づいてくる動きと上下左右の動きしか計算していなかったんだ。『アウトラン』にしても、一点透視＋直な軸まわりの回転)を計算するだけだったし、『アフターバーナー』の場合も、一点透視＋地平線の回転（視点方向の軸まわりの回転）だけ。ギャラクシーフォースになって初めて多軸の回転を取り入れ、パワードリフトではそれを押し進めたというわけだ。

しかし、開発の方の言葉にもあるとおり、軸が多くなればなるほど計算量は増える。たとえば、2次元のゲームで5回計算しなければならないとしたら、一点透視のゲームだと25回、二点透視のゲームだと125回、そして三点透視のゲームだと、なんと625回もの計算をしなければならなくなるんだ。これはたいへん!!

苦労!! また苦労!!

BEEP CPUは68000が3個ということなんですけど?

開発 はじめは、CPUを4つにしてもらおうと思っていたんです。なにしろ計算がすごい量で、CPU3個だと、スプライトが220個ぐらいしか動かせないということだったんです、当初は。

BEEP 220個ぐらいでは、コースを描くのもおぼつかないんじゃないですか?

開発 ええ。「220個しか動かせなくて、本当にゲームになるんだろうか?」と思いまして、それで最初、ミニチュアを作って確かめてみたんです。石膏を買ってきて、紙をクチャクチャに丸めて、それを串刺しにして並木も作りました。家や木、ジャンプ台もね。その上を、ミニチュアカーを走らせてみたんです。ビデオカメラで視点を変えて。

その映像を見ながら、「この絵が220個のスプライトで描けるってことなんだ」と思ったんです。

ユニークなセンスでイロモノ ジャレコ PROFILE

ジャレコは、他のメーカーにない、いい意味でのユニークなセンスを持っているメーカーだと思うんだ。そのいい例が、ぶたさん。豚が爆弾を投げ合うなんて過激なアイデア、ちょっと普通の人間には考えつかないよ、ホント。あと、銀河任侠伝にも大爆笑! 「あしたのジョー」が「クロスカウンター」した後、「真っ白い灰になる」とこなんか、もうサイコー! あそこまでイロモノに徹底しきれるなんて、製作者はタダモノじゃないぜ、こりゃ。

それから、細かいところに凝ってるゲームが多いのも、ジャレコの特徴のひとつかな。たとえば、P-47がそうだけど、自機がやられてもパワーアップは残ってるし、バルトリックでも最初に必ずオプションが出るように設定されている。ちょっとしたことなんだけど、こうした心づかいはやっぱりウレシイね。

とにかく、銀河任侠伝といい、サイキック5(これはYASがハマったそうだ)といい、噛めば噛むほど味が出る、するめイカみたいなゲームといっていいんじゃないかな。

のか？」とか考えたんですけど、どうもこれだと、道が描けない。それで、16本ぐらいの並木を100本ぐらいに見せる方法はないかと、いろいろ考えましたね。結局、プログラムを何回も何回も組みかえて、構造化し、効率を上げて、なんとか道を入れる余裕を作っていったわけなんです。最終的には、500個ぐらいのスプライトを動かせるようになりました。

BEEP 力技ですねー（驚）。で、力技のプログラミングによって、問題は解決したわけですね。

開発 いや、じつはこのゲームの中には、まだ解決していない問題がいくつか残っています。

ゲームをするとわかりますけど、たまに車が道に乗っていないように見えるところがありますよね、計算上では道の上を走っているはずなのに。

BEEP スピンしたときですか。

開発 道は、横長のスプライトを並べて描いているんですけど、見る方向によっては、道に見えなくなってしまうんです。あれをダンゴで描ければ、そういう問題も起こらなくて、すごくリアルにできるんですけどね。でも、現状ではすごく無理をしているから、ちょっとできませんね。32ビットのCPUでも入れてくれればできるんですけど……。

でも結局、決められたハードの能力の中で、どこを強調するかですよね。あらゆる点で及第点を狙っちゃうと、インパクトのあるゲームにならない。むしろ、ここを見てください、というメリハリがきいているほうがいいんじゃないか、と。シミュレーションではなく、ゲームなんですから。

BEEP なるほど。完璧だけどおもしろくないシミュレーションより、アラはあるけどおもしろいゲームを目指している、ということなんですね。

開発 シミュレーションの路線を追求していって喜ぶのは、一部のマニアだけだと思うんですよ。

「インターナショナル・ビッグ・ヒット・ゲーム!!」の作り方

開発 実際、凝ろうと思ったら、時間とハードさえ許せばですけど、いくらでもマニアックにできるんです。

ボクもじつは車がけっこう好きだから、たとえば車種をいくつも用意して、FRとかFFとかによって車の曲がり方を変えたりライン取りを変えたり、雪道で滑るのもおもしろいし、カウンターを当てさせたり……とかできるんです。そのほうがボク自身も好きなんですよ。

でも、やっぱり、一般の人が一番かんたんに運転できるテクニックというのを使いたかったんですよ。

BEEP 「一般の人がやりやすい」というのは、体感ゲームのコンセプトそのものですよね。

開発 ええ。とにかく閉鎖的なものにはしたくなかったんです。明るいものにしたい。だから、『アウトラン』なんかでも、オープンカーにしたし、300キロで横転しても絶対死なない（笑）。

どんなプレイヤーだって、やられたらイヤじゃないですか。怒りますよ。だから、殺されても笑ってもらえるような要素を入れたかったんです。そうすれば、どこの国の人にも楽しんでもらえる。

BEEP なるほど、それが「インターナショナル・ビッグ・ヒット・ゲーム!!」（アウトランの宣伝文句）を作る秘訣なわけですね。

開発 誰にでも感情移入してもらえるゲームを作っていきたいと思っているんです。

BEEP ところで感情移入といえば、パワードリフトでは、いろいろなキャラクターがいますよね。

開発 ああ、モヒカンとかハゲとか（笑）。開発部内では、キャラクターに名前が付いているんですよ。会社の人とか、友人とかの名前がキャラクターだけじゃなくて、たとえば木でも「H（同僚の名前）、またおまえ、その木にぶつかってる。Hの木だな」とか（笑）。あ、Hというのは仮名ですけど（笑）。

とにかく、少しでも不快な要素は取り除いて、逆に感情移入できる要素を盛り込んでいく、ということです。

註 ちなみに、よく木にぶつかるHというのは、ファンキーK・H氏のことだそうだ。

まとめ

ともすると、高機能ハードをぜいたく放題、好き放題に使っていると思われがちな、体感ゲーム。しかしその実態は、テーブルゲームと同じく、限られたハードをギリギリまで使って、あそこまでのものを作り上げているんだ。

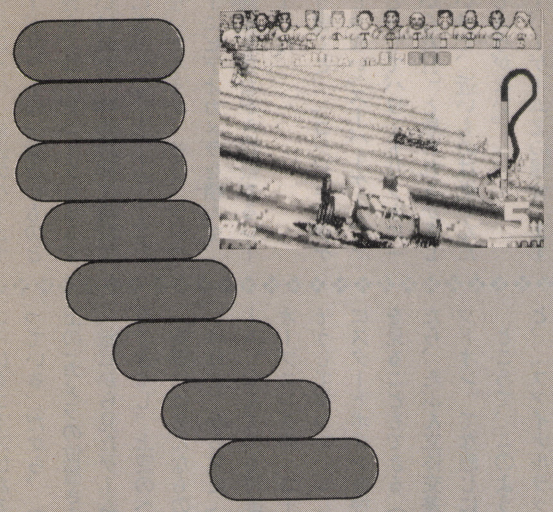
＊　＊

今回のインタビューはたいへん内容が濃く、しかも専門的な事柄が多かったので、聞いたこと全部を4ページに収めることはできなかった。それだけが、残念＆ごめんなさい。

もし本文中で不明な点があったら、マニアル浜口or芋吉に質問の手紙をください。できるかぎりフォローしたいと思います。

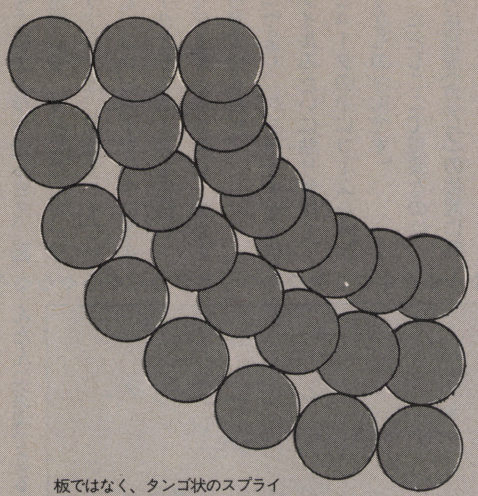
それでは……。

図3(a)　パワードリフトによる道の表現



このような板状のスプライトを並べて道を作っている。

図3(b)「ダンゴで描く」とは？



板ではなく、タンゴ状のスプライトで道を作る。データ量は多くなるが、より変化に富んだ道を作れる。

ATARI・KAD流シューティング、ステップ2。
相手を十分にひきつけて2、3発。

バリバリのビデオゲーム大特集
第3章 ビデオゲームの買い方・使い方
キミの部屋でビデオゲームを楽しむための
中古基板購入&きょう体改造の基礎知識

文・構成 維力YAS&マニアル

ビデオゲームを自分の部屋でプレイする。近ごろビデオゲームマニアの間でモノホンのゲームマシンを所有するのが流行っている。夢みたいな話だが、意外と安く実現できるんだ。

今あかされる！

7月号のゴメンナサイで、「中古基板の資料あげる！」って、ほんの数行書いたら、ドカァーッと手紙が殺到。

返事の手紙を作る作業でムチャクチャ苦労しちまったぜ！（あの返事はボクが全部折って入れたんだよ）

そんなこんなで熱のこもった手紙を拝見させてもらったんだけど、意外と「きょう体を買ったあと」の質問が多かったんだよね。

でもひとりひとりに答えていては何百年かかっても答えきれないので、思わず頭をかかえてしまったんだけど、なんと今月は「ビデオゲーム特集」ではないか！　この場を借りない手はない、というわけで中古きょう体や基板についての知られざる世界をみんなに教えてあげたいと思う。

後半にはちょっとした改造法な

有機的グロキャラが好きっ！ データイースト PROFILE

ザラザラとした感じ（フンイキがワカルかな？）のグラフィックが心地よい、DECOゲーム。シューティングにしても、アクションにしても、キャラクターが妙に有機的っていうか、どうも生物っぽく感じられるんだよね。ダーウィン、SRD、前身のザビガ、Bウィングあたりなんか、そういう意味でいい味出してると思うよ。

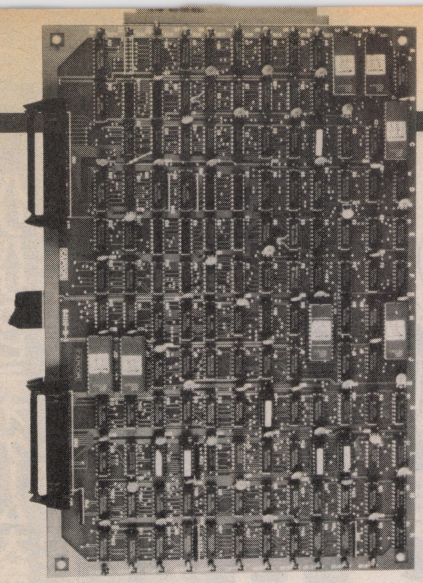
とくに、メカニカルでグロテスクなキャラは、ビカ一！

でも最近は、そういったシューティングより、アクションの方が好みのようだね。テクノスのような2P協力プレイ可能ムキムキ肉体アクション・ドラゴンニンジャとか、あまりにも過激すぎるゲーム・チェルノブとか（チェルノブって輸出できるの？）、どこか異国の雰囲気漂うキャプテンシルバーなど。毎月毎月、かなりのペースで新製品を出してるんだから、たいしたもの。

かくなる上は、昔のようにLDゲームなんかを出してもらえたら、DECOファンにとってはタマラなくウレシイんだけど……。そこは、ピンボールを発売しているということで、大目に見ちゃおう！

第3章 ビデオゲームの買い方・使い方

んかも載せちゃったりしてるので、そちらもお楽しみにね。



中古基板の流通ルート

さて、基板を扱っていくにあたって、知っておきたいのがその流通だ。そこで気になるそのトとして、基板の流通というのをおおまかに解説していこう。

当然のことだけど出発点はナムコやコナミ、セガなどのゲームメーカー。もちろん新品なので、値段も定価そのまま。通常のテーブル用ゲーム基板でおおよそ16万円（もちろんハードやメーカーによって変わってくるけど）くらい。ボクたち一般ゲーマーには手も足もマジックハンド（これってほとんど死語……）でも届きっこない。

そして、メーカーから出荷された基板は大きく分けて3つのルートに流されるんだ。1つはディストリビューター販売会社。いってみれば問屋さんのようなものだ。ここからキミたちがいつも行ってるゲーセンに売られるってわけ。

2つめはリース専門会社。現在ゲーセンの中には、基板を直接買わないでリースに頼っているところが、かなりの割合であるんだ。ゲーセンからみれば借り物ということになるので、もしインカム（収益）が少なければ、別のゲームと取り替えることも可能というところが利点だ。

2、3日おいてあったのにもうなくなっちゃった、なんていうことがよくあるゲーセンは、そのような形式をとっていることが多いぞ。

3つめは直接メーカーがゲーセンに売るというルート。このルートは個人経営の店に多いのだが、ムチャクチャ売れないゲームを買ってしまったとき、泣きをみるという欠点がある（ボクのいきつけのゲーセンである岩槻の某所がそうだった）。

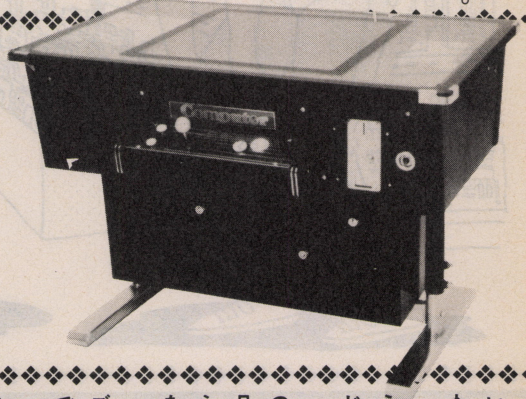
といったルートで流されたゲーム基板は、あるていど時間がたつと商品としての価値が薄くなってくるので、下取り専門店に引き取られるんだ。いわゆる中古基板屋さんだ。

ここについた基板は、その価値をチェックされ、調子がよくないもの、あまりにも古いものは廃棄処分される。つまり解体されてしまうというわけ。うう、かわいそう。

そのチェックで残ったやつは、商品としてゲーセンや一般ユーザーに、格安の値段で売られていくんだ。

ちなみに、値段は在庫と人気（ゲームセンターでのインカムの善し悪し）によって決定される。つまり、買う時期によって価格は変動するのだ。

個々のゲームの基板が今いくらくらいで買えるのか……？　というような、基板の市場価格を知るためには、コインジャーナルという業界向けの月刊誌が役に立つ。この本には、そのときどきの中古基板の販売価格が載っているので便利だ（注・同じ基板でも業者によって多少値段に差がある。また、価格リストは業者向けなので、個人ユーザーが買う場合には、多少割り高になることもある）。



ときに中古基板屋って

どういう感じのところなんだろうって考えたことない？（はーいはい、なけりゃいいよーだ）

いくらお店といったって、店頭に基板を並べて「えーらっしゃいらっしゃい、今日はバブルボブルが安いよォー、奥さん買っていかないィー！」なんて売ってるわけはない（当たりめーだ！）。

店というものの、どちらかというと町工場か倉庫か、といった感じのところがほとんどなんだ。

この店のなかにはハードウェアの得意な人たちが何人かいて、部品の製作や調整、基板の修理、さらに改造（ROM交換など）などを行っている。

もちろん基板は山積みだったり、ズラーッと並べたてられていたりで、おもわずヨダレが……。

こういった中古基板店では、直接の売買より、電話で注文を受ける通信販売がさかんに行われているようだ。ただ、これらは業者間の取り引きだから、ボクたち個人の客が直接買いにいっても売ってくれるかどうかわからない。

そこで、このコーナーでは、個人ユーザーにも中古基板を売ってくれるお店のリストを掲載しておこう。

さてさて

なんてったって、中古基板はゲーセンで稼動していた、ホンモノだもんね。それがファミコンに少しうわのせした値段で売られているってんだから、魅力バツグン。なんか、思のロマンが……あるように思える（!?）。

というわけで、いよいよキミたち自身で実戦できる話題にうつるとしよう。

小売りもしてる

中古基板（きょう体）店リスト

資料提供／㈱コインジャーナル

関西	AMランド	大阪市平野加美北6―6―26 TEL&FAX 06(708)6187
	㈱東洋物産	大阪市阿倍野区阪南町5―6―4 TEL 06(628)2136
	カナヤ商会	大阪市淀川区東三国2―28―10 TEL 06(395)0272 FAX 06(395)0243
	テクナート	大阪市浪速区日本橋4―2―20コア日本橋2F TEL 06(643)7641 FAX 06(643)7645
	木内商会	大阪市東成区大今里南2―2―4 TEL 06(461)1288
	ユー・エス産業㈱	大阪市港区港晴4―18―23 TEL 06(574)0993 FAX 06(574)0832
	㈱タイガー商事	大阪市鶴見区今津中1-7-12 TEL 06(962)9425 FAX 06(962)4556
関東	㈲ママトップ	静岡市東千代田1-7-8 TEL 0542(63)9373㈹ FAX 0542(63)9374
	㈱玉　屋	東京都秋葉区和泉2―1―26 TEL 03(323)5522 FAX 03(323)9915
	㈲サン・カンパニー	川崎市麻生区東百合ヶ丘2―31―8 TEL 044(954)9459 FAX 044(966)8287
	㈱ロータスプレス	東京都渋谷区恵比寿南3―5―8恵比寿サンモール TEL 03(760)6630 FAX 03(760)5359
	㈱アイザックス・コーポレーション	小田原市多古390-2 TEL 0465(34)4435 FAX 0465(34)4979
	㈲ボニージャパン	東京都品川区大崎3―1―5ルミネ五反田第2―1205 TEL 03(495)5616㈹ FAX 03(495)5617
	㈱キョーワインターナショナル	東京都品川区東五反田4-7-26 TEL 03(448)0832

月刊コインジャーナル購読方法

▷1冊1200円。代金を現金書留で下記へ。

〒530 大阪市北区兎我野町9―23梁楽ビル503 ㈱コインジャーナル

※月刊コインジャーナルには，新製品情報、および中古基板、その他の誌上マーケット「売ります＆買います」コーナーが載っています。

ATARI・KAD流シューティング、ステップ3。最後に狙いをさだめてとどめの1発。

ゲームきょう体活用法

その1 ブラウン管の置き換え

あたりまえのことだけど、ビデオゲームはゲームの種類によって、縦画面と横画面のゲームがある。それらのゲームを1つのきょう体で使い分けるには、ブラウン管の置き換えが必要だ。まず、その方法を紹介しよう。

ブラウン管でもっとも危険なのが、ちょっと横っちょについているアノードキャップ。ここは電源を切った後でも電気が残っているというコワイところなのだ。

もちろんうかつにさわれば感電まちがいなし！　ヘタをすれば命にかかわることもあるんだ。

放電させるという手もあるんだけど、この方法はあるていどのキャリアが必要なので、今回はこの方法を使わない。

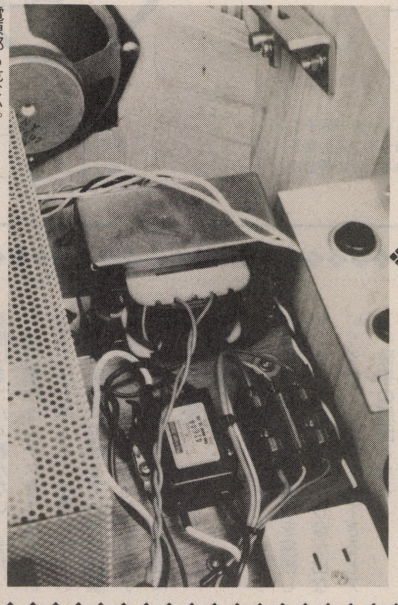
ステップ1　まず、ブラウン管を動かすために、4角にはまっているビスをはずそう。固くしまっていることもあるから、ヤマをつぶさないように慎重にね。

ステップ2　次にアノードキャップがついている辺とは別の辺（短い辺）をもって（アノードキャップはたいてい辺の長いほうのどちらかについている）グッと（5センチほど）引き上げる。ブラウン管って結構重いから、腰に力入れて引き上げないと落しちゃうぞ。

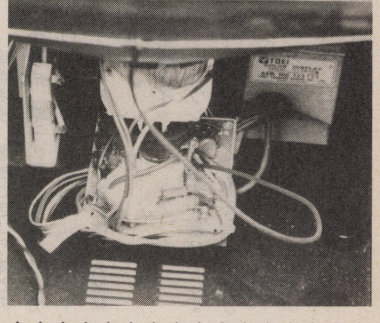
とても危険なアノードキャップ。

ステップ3　そしてブラウン管を横（または縦）にしてそっとおろすんだ。このとき、下のほうでコードなどがからまっていないか確認すること。そのまま電源入れちゃうと、ショートの原因になるので十分注意すること。

ブラウン管の方向を変える。



電源部も危ない。



ブラウン管の裏はもちろん危ない（線の太さが電圧の高さを物語る）。

その2 スピーカーをパワーアップ！

さあ、今度はきょう体そのものに少し手を入れてみよう。

きょう体のスピーカーをもっとよいものに交換して、よりよいゲームサウンドを楽しもうというわけだ。

写真を見てほしい。ふつう、きょう体に最初からついているスピーカーは100円とか200円とかのボロいやつだ。

それを1000円以上のそこそこのスピーカーに換えれば音がぐっとよくなるぞ。

交換するときに気をつけることは、写真みたいに木製の部分にねじ止めしてあるものならいいのだけれど、金属部分にねじ止めしても、殴られても、ゾンビのように起き上がるんだ。だから、そんなゲームシステムにのめり込んでヤキ入れてしてるうちに、プレイヤーは暴力の快感に酔いしれ、息を荒くして熱くなってる自分に気がつく……という寸法だ。こいつあ燃えるぜ！

しかし、そんなくにお君も最近は更正したのか(?)、変形ルールのスポーツゲーム(ドッジボール)に熱血しているようだ。でも、やっぱり肉体派は肉体派。汗臭さの中にも男気を感じさせる作りは変わっていないぜえ。

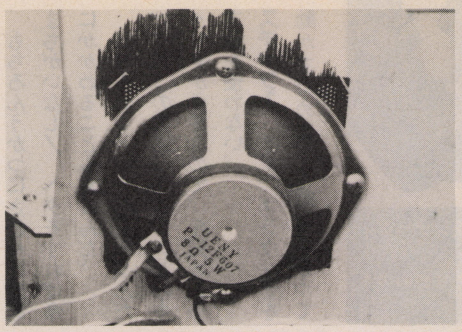
血の気が多いゴツい奴 テクノスジャパン PROFILE

SNKに負けず劣らず、肉体派で血の気が多い(?)、テクノスジャパン。でもこちらは戦争モノではなく、くにお君以来、「ツッパリ」モノが主流だ。さすがにツッパリにだけあって、ゲームにも気合いが入ってるぜ！

まず、キャラはみんな3頭身のゴツイやつ（頭にはソリ込みが入ってる）。得意技は肉弾戦だ。もちろん、1発のダメージで倒れるようなハンパしてるやつはいねーぜ！　自分はダメージ&残機制だし、敵キャラだって体力が有り有り余るから、いくらボコボコに殴って

ある場合には元のスピーカーと直径を合わせること、そしてスピーカーの位置がブラウン管に近いと思ったなら、AV対応のスピーカーを使うことだ（ブラウン管にスピーカーを近づけるとブラウン管が壊れちゃうからね）。

それではレッツゴー。



スピーカーは4から8オーム、5ワット前後のものを使うこと。

その3 ゲームの音をテープ録音！

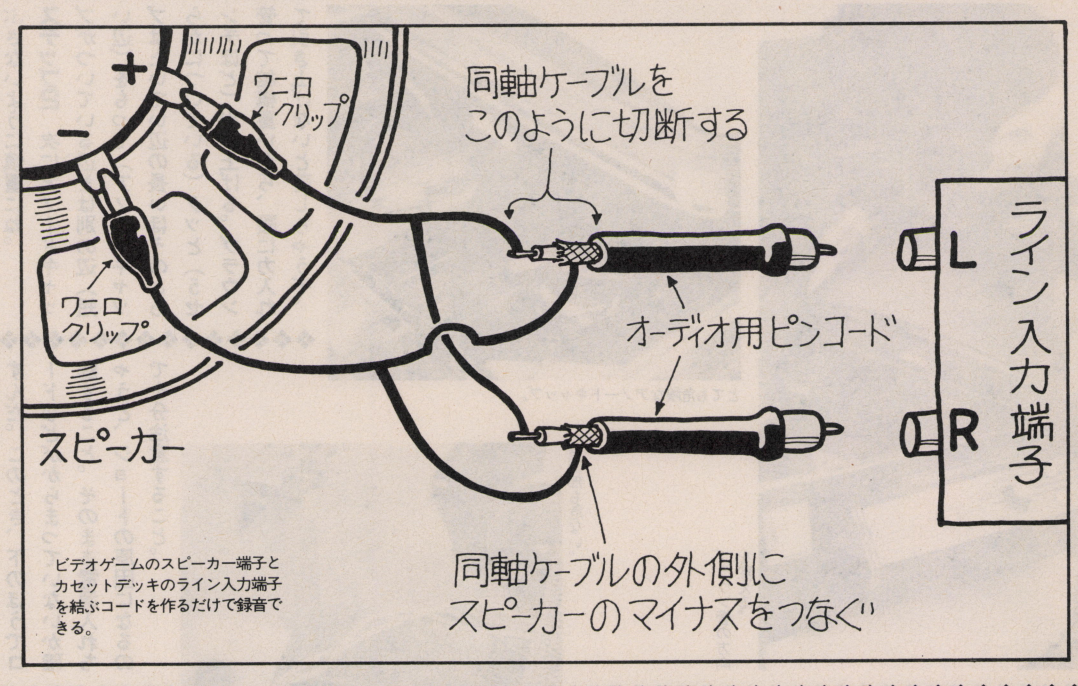
ビデオゲームの基板を購入したら、じっくり聴いてみたいのがゲームミュージック。近ごろはFM音源搭載の基板も安価で手に入るので、家でもハイクオリティなサウンドが楽しめる。

しかーし、いつでも聴けるからといって、いちいちゲームを立ちあげていたのではかったるい！

そこで、ゲームの音をテープ録音してみよう。これならいつでも同じ状態で聴けるし、ウォークマンでも楽しめる。

録音の仕方はかんたん。スピーカーの＋と－を直接ライン入力すればいいんだ。コードを作るのがちょいと面倒だけど、自分で録音したテープというのは、レコードで聴くよりひと味もふた味もおいしいぞ！

レコードには入っていなかったバブルボブルのエンディングが聴けるなんて、考えただけでもうれしくなっちゃうね。



ビデオゲームのスピーカー端子とカセットデッキのライン入力端子を結ぶコードを作るだけで録音できる。

よく使われる！ビデオゲーム業界用語集

JAMMA規格
基板に接続するコネクターの共通規格。以前は各社バラバラであったが、現在はほとんどのメーカーはこの規格を採用している。

GND
グランド、アースなどの呼び名がある。最終的に電気が流れ込むところ。この端子を接続しないと電子機器は作動しないので、1つずつていねいに接続すること。な

＋5ボルト
IC類が動作する基本的な電圧。当然この端子を接続しなければ、基板はまったく動かない。また、つねに電圧を（テスターなどで計って）＋5ボルト、あるいはそれよりわずかに上回るていどに調整しておかなければならない。高すぎても低すぎても誤動作の原因になるので注意。

＋12ボルト
＋5Vに対し、こちらはサウンド関係の電圧。この端子を接続しないと、スピーカーから音が出ない。また、この値が高すぎるとアンプ破損の原因となる。

コネクター
接続端子。基板ときょう体との中継点。端子の配列には大きく分けて2つの規格がある（タイトI、JAMMA）現在主流はJAMMA。

消磁スイッチ
ブラウン管は磁気を帯びてしまうことがときどきある（画面の色が一部変色してしまうような状態）。これをなおすために、最近のきょう体には消磁スイッチがついていることが多い。

ディップスイッチ
基板に1～3個のってるスイッチ。ここで料金、難易度、エクステンドなどの設定ができる。基板を購入したらいろいろいじってみるとオモシロイ。

サービススイッチ
コインシートについているマイクロスイッチを触らずにクレジットを入れることができる。クレジット99にしてリッチな気分にひたろう。

インストラクションカード
きょう体表面のガラスの中に貼ってあるカード。ゲーム内容のかんたんな説明がかいてある。ゲームによってはとってもキレイなものがある。

コンパネ
コントロール・パネルの略。オーソドックスなものは、レバー1つにボタンが2～3個という形式。他の異なる形状のコンパネ（ルーブレバーなど）は、そっくり交換するのがふつう。

ツインレバー
アサルト、リブルラブル、クレイジークライマーなどかなり特殊な内容のゲームに使われる2本レバーパネル。

ルーブレバー
先端が回転するレバー。このレバーを採用したおかげで、弾を撃つ方向を固定しながらの移動が可能になった。ただ少々疲れるのが欠点。

トラックボール
パネルの中にボールが埋まっていて、それを手で回転させることにより操作するもの。特徴は、移

「KADよりBEEP編集部へ。無事、利栄を救出しました。これより本部へもどり、BEEP取材班と合流します。以上」

ビデオゲームきょう体の内部には危険がいっぱい！

きょう体の中身を、ふつうの家庭電化製品の感覚でさわるとたいへん危険です。へたをすると命にかかわる重大な事故にもつながりかねません。

もし、あなたがきょう体について詳しい知識がないのなら、きょう体購入は絶対にやめてください。

中古きょう体を購入した浜口君の場合

浜口「よーし、ボクも中古きょう体を買ってゲーセン気分で楽しむぞ！」

なんとかきょう体や基板を手に入れると、喜び勇んできょう体に基板を取り付けた。ワクワクしながら電源を入れる。

浜「やった！　グラディウスだ。ちゃんと動いた！」

しばらく遊んですっかり満足。

浜「よーし、つぎはスクランブルフォーメーションだ」

まず電源を切って、基板を取り替えた。

浜「アレ？　テレビの方向を縦にしなきゃ」

おいっ、ちょっと待て！　気をつけなきゃ。へたに扱えばただじゃすまないよ。ゲームやるのも命あっての物種だ。

浜「えー、なんで？」

バカモン！　**テレビのブラウンカンには高圧電流が使われているんだぞ。**だから、キミの家のテレビの裏には、高圧注意と書かれたシールが貼ってあって、サービスマン以外の人はフタを開けるな、と指示してあるだろう。

ビデオゲームのきょう体を開けると、そういった危険な部分がむき出しになるんだ。ブラウン管だけじゃない。そういう高圧電流を供給している電源部ももちろん危険だ。

浜「でも、電源切ったからへーきでしょ？」

なにをいっているんだ！　**ブラウン管には、高圧電流が何日間でも残っているから電源を切ったからといってすぐにさわるのは危険なんだ！**

ブラウン管にたまった電気を放電させればいいのだが、その操作自体も慣れていないと危ないんだ。

浜「じゃあどうすればいいの？　そんなんじゃゲームできないよ！」

ビデオゲームのきょう体は、ゲームセンターで使うものとして設計されているんだ。だから、扱うにはそれなりの知識や心構えがいる。もしそういった知識がないなら、基板を家庭用のテレビにつないだり（コントロールボックス）(※2)、ブラウン管のすげ替えを行なわなくてもすむ製品が発売されているので、それを使うのがいいだろう。

浜「それは安全なの？」

そういった製品は高電圧が手にふれないように工夫されているので安全だ。また、そういった工作に自信があるなら、自分でそういったコネクタを作ってみるのもいいだろう。

浜「へー、そうなのか。どうもありがとう」

◆

※1　㈱キョーワインターナショナル（中古基板店リスト参照）から、コントロールBOX・KIC-0045DX（2万8000円、2万3000円）が発売されている。

◆

※2　ACCESS-TWINというビデオゲームきょう体を簡略化したシステムがアクセスから発売されている（アクセス　〒190　東京都立川市砂川町8-62-5　☎0425（36）7131（代））。

画面が銀座4丁目？　UPL PROFILE

画面が絶えずピカピカ光る、ゲームセンターの銀座4丁目(?)、それがUPLのゲームだ。たいていのゲームでは、デモ画面からしてもう七色。さらにそれをあおるように、金や銀のグラデーションが上から下に流れていくんだから、美しいことこのうえない。うーんゲージツだ。

だが、画面が美しいだけでなく、中身が手ごわいのもUPLの特徴だ。とくに忍者くんシリーズは、見た目の美しさ、キャラの愛らしさだけでなく、敵のロジックパターンがじつに巧妙で、敵がこっちの攻撃を避けるくらいに強いのだ。

だから先の面に進むためには、単にパターンを作っていくだけではダメで、プレイヤーの反射神経、判断力、技術などが総合的に要求されるのだ。掟破りの新機軸。

それから、ほとんどのゲームにクリスタルボールが出てきて、ボーナスになったり、プレイヤーがやられたときにクリスタルになって、ばーっと散っちゃったり、細かいところもセンスのいい派手さがあるのもいい感じだね。BGMも阿修羅の章以降FM音源を搭載して聴きやすくなったので、○。

動スピードの調整ができることや、ソフトにより移動方向が無限に広がるということである。

PCB

ひらたくいえば基板のこと。こんな言葉を発すると、いかにも業界人！　って感じだけど、基板って言っちゃったほうがはやいと思うな……。

RGB

レッド、グリーン、ブルーの頭文字をとったもの。この3つの色は、光の3原色とよばれ、それぞれの強弱によって色が決まるとされている。この方式を用いたのがRGBモニターである。現在RGBモニターにはデジタル方式とアナログ方式があるが、当然ビデオゲームはアナログ方式である。

オペレーターズマニュアル

基板を購入すると一緒についてくる、いわゆる取扱い説明書である。このマニュアルには、かんたんなゲームの説明やディップスイッチの設定、基板に関する注意点などが載っていて、けっこうタメになる。

コインシート

コイン投入口から金庫に落ちるまでの部分をいう。ここで金種を判断し、目的の硬貨でない場合、返却口に戻す。この金種を判断する部分は、取り換え自由である。またコインシートの最下部には、専用のマイクロスイッチがついていて、コインの投入信号を基板に送っている。

マイクロスイッチ

レバーのまわりについている4つの黒いスイッチがマイクロスイッチである。基板にON、OFFの信号を送るだけだが、ゲームきょう体にはかかせないものである。ボタン部分にも以前は使われていたが（押してみて「カチカチ」と音がするもの）押す感覚が少々重く、連射にむかないため、現在ではマイクロスイッチなしのボタンが幅広く使われている。

バリバリのビデオゲーム大特集
第4章 新・傾向と対策
ズバリ合格！BEEP模試

監修 大滝一雅 問題作成 BEEPライター一同

いよいよ特集も大詰め。そこで、われわれは、ギミたちBEEPERのビデオゲームの真の力を試すべく試験問題を用意してみたぞ。

I 攻略編

一 次の文章を読んで設問に答えなさい。（20点）

諸悪の根源・天帝バイオスの手からロストワールドを死守せんとする2人の勇敢な戦士たちがいました。2人の戦士は、廃屋に住むダストドラゴン・強力な武神を難なく倒し、ピラミッド内に潜入しました。迷路のように複雑な道を抜け、死闘を繰り広げること約5分、2人はようやく5面のボス、スフィンクスを倒したところです。

すると1人の戦士が、

「＿＿(ア)＿＿」

と、恥ずかし気もなくキザに言いはなちました。そして、もう1人の戦士の誘導レーザーがうらやましくてしょうがないようすで聞きました。

「高かったろ？」

隠しアーマーを着たもう1人の戦士は、

「なーに、＿(イ)＿を破壊して1万ゼニーずつ稼げばすぐさ。大したことないよ」…1

と誇らしげに答え、ピラミッドをさらに奥へと進んでいきました。

ピラミッドのいちばん奥の部屋を守っているツタンカーメンを見つけると、彼らは驚嘆して銃を構え、さらに、1人が弱点を指摘しました。

「行くぞ!! 奴の安全地帯は足の上だ。あそこなら平気だ。」……2

「わかってるって。きやがれ！化物め！」……3

そして、2人は全力をふりしぼってツタンカーメンに立ち向かっていくのでした。

（CAPCOMロストワールド）より

問1——(1)はゲームのタイトルで新システムのスイッチを採用しています。開発したメーカー名とスイッチの名称を答えなさい。（3点）

問2——(2)・(3)・(4)・(6)はボスの名称です。それぞれの弱点を答えなさい。（各1点）

問3——(5)を手に入れる前にあらかじめアーマーを着用してた場合どうなるか、次より選択し、答えなさい。（4点）

ア、着用できない
イ、耐久力が2倍になる
ウ、受けたダメージ分、得点になる

問4＿(ア)＿に入るセリフを25字以内で答えなさい。〈句点も含む〉（5点）

問5＿(イ)＿に入る敵キャラの名称を次から選択しなさい。（2点）

ア、メイヤボール
イ、アタゴボール
ウ、バリアボール

問6——文中の「　」に1つだけ間違いがあります。番号を選択し、それを指摘しなさい。（2点）

二 文意の正しいものに○、誤っているものに×を記せ。（各1点）

(1)ダライアスのXゾーンに出現するグリーンコロナタスは頭部に100発弾を当てると倒せる。

(2)アフターバーナーのR3前の補給時にスタートボタンを押し、スロットルをHにするとミサイルが100発入る。

(3)グラディウスIIでスピードを最高速にしてシールドを着けていると、障害物をすり抜けることができる。

(4)忍者ウォーリアーズのR2で、火炎忍者を誘導しマップの最後まで連れてきて倒すと、ボスの戦車を出現させずにクリアできる。

(5)アサルトPLUSEでタイム0でラウンドクリアすると、FULLタイム時のタイムボーナスが入る。

(6)ギャラクシーフォースIIのR2・3でコアの傍にあるキャラクターは破壊不能である。

(7)迷宮島でボーナスキャラをアイスキューブを使って取ると得点が2倍になる。

(8)ラビオレプスで200万点ボーナスが入る条件は、ライフアップのにんじんを取らないで全面クリアすることである。

(9)ブラックドラゴンで出現する弥七は全部で3つ。1・4・7Rである。

(10)敵を1人も倒さずにラウンドクリアすると、25点ボーナスが加算されるゲームは忍である。

II ハードウェア編

一 次の文章を読んで設問に答えなさい。（30点）

テレビゲームの先駆けとして鮮明に我々の記憶に残っているのがスペースインベーダーである。

このゲームは①や②を持っておらず、より新しいハードウェアを持ったゲームに比べると、非常にパソコンに近い構成だったと言えるかもしれない。

インベーダーゲームは単色の③画面を持っていて、それをCPUが直接書き変えることによって敵や自機やスコアを表示していた。それ以後、ゲームが複雑化するに

---

(2)ア
(3)ア
(4)イ

（III音楽編）

問1〜3（ウー・タディ・忍者ウォーリアーズ）

二
(1)ア・ウ・キ
(2)アサルト
(3)Cosmic Ai・Way
(4)メタルソルジャーアイザックII
(5)11曲 ひっかけ問題。7曲じゃないぜ。よく数えてみよう。

一
(6)ア

（IV歴史編）

(1)スペースウォー
(2)アタリ

二
(1)アイ、オムロン
イ、ユニバーサル
(2)ウォリオワールド
(3)サカ・ハイテク神田店

いかがだったかなー？ ビデオゲームの世界は奥が深い。腕っぷしだけでなく、オツムのほうも精進して、真のビデオゲーマーと通となってもらいたい。

急にあたりがまっ白くなった。「おかしいんじゃないの、この物語？」どおりで血が騒ぐと思ったら、やっぱりゲームか……。

つれてハードウェアも高度化し、登場したのがギャラクシアンなどでも有名な①である。これはオブジェクトなどと称されることからわかるように、おもにゲーム中の物体を表すのに使用された。それらに対して②は名前が示すように背景専門である。

これらの呼称自身でビデオゲームメーカーによってマチマチであり、①や②などもTIの有名なゲーム用のディスプレイコントロールチップ、TMS9918やファミコンなどに使われている用語に過ぎない。なおTMS9918シリーズは、日本では主に家庭用テレビゲームの分野で使われ、④⑤⑥やTIのファミリーチップで固められた⑦などに使用されたが、機能が低いために④や⑤では上位互換のより高性能なLSIに置き換えられている。このうち④に使われている⑧はキャプテンなどのグラフィック端末装置にも使用できる汎用性を持ったLSIとなっている。しかし時代遅れになったとはいえ、それ以前のゲーム機が⑨自身にゲームを処理する機構を持つなどといった低い市場性しか持たなかったのに比べて、ゲームを⑩で配給するという考え方自身は、ファミコンにも受け継がれている。

最近の業務用テレビゲームではこういった高性能化する家庭用ゲーム機械に対抗するために、より高性能なハードウェアを開発している。それが⑪や⑫、などの機能を持つハードである。

問1 文中の①～⑫にあてはまる語を語群より選べ。（各1点）

ア、グラフィック　イ、スプライト
ウ、MSX　エ、バックグラウンド
オ、RAMカートリッジ　カ、ROMカートリッジ　キ、グラフィック
ク、グラディウス　ケ、M5　コ、ぴゅー太　サ、カセットビジョン　シ、V9938　ス、ゲームカートリッジ　セ、ナムコ　ソ、コナミ　タ、マークIII　チ、縮小　ツ、短小　テ、拡大
ト、連射

問2 ビデオゲームのハードに関する問題です。それぞれ答えなさい。（各2点）

(1) この中で68000CPUを使用してないゲームはどれか？

ア、源平討魔伝
イ、スペースハリアー
ウ、忍者ウォーリアーズ

(2) アタリのスターウォーズのような線画で表示するディスプレイ方式は？

ア、ラスタースキャン方式
イ、ベクタースキャン方式
ウ、ディープスキャン方式

(3) 基盤をきょう体につなぐコネクタの規格のことをなんというか？

ア、JAMMA
イ、JAMA
ウ、JAMADA

(4) ファイナルラップやアサルトについている、きょう体同士のデータをやりとりする機能をなんというか？

ア、友情機能
イ、通信機能
ウ、協力機能

III 音楽編

一、忍者ウォーリアーズの「DADY MALK」を聴いて答えなさい。

問1 この曲に使われているボイスサンプリングは全部でいくつあるか。また、それらをすべて表記せよ。（7点）

問2 この曲に使用されてる音色でただ一つ和製の楽器が使われている。それは何か？（3点）

二、それぞれの設問に答えなさい。

(1) 現在主流になっているビデオゲームのBGMにYM-2151という音源チップがある。次のゲームの中で、それを使用してないものを3つ以上あげよ。（各2点）

ア、究極タイガー　イ、Rタイプ
ウ、サイドアーム　エ、魔獣の王国
オ、テクモボール　カ、ファンタジーゾーン　キ、ドルアーガの塔
ク、源平討魔伝　ケ、レインボーアイランド　コ、ビジランテ

(2) ナムコのゲームで初めてサンプリングを使用したゲーム名をあげよ。（3点）

(3) レインボーアイランドのダライアスワールドで使用されているVGMのタイトル名は何か（2点）

(4) ダライアスのVGMの中に「Captain NEO」という曲がある。この曲は以前タイトーのビデオゲームで使用されていた。ゲーム名をあげよ。（2点）

(5) アウトランとスーパーハングオンに使用されてるVGMを併せると、曲数は全部でいくつになるか。（2点）

(6) アタリきょう体に使用されているスピーカーのメーカー名は、この中のどれか。（3点）

ア、JBL
イ、JTB
ウ、JLB

IV 歴史編

一、次の設問に答えなさい。

(1) 世界で最初のビデオゲームは1962年にMITの学生が開発した［　　］である。

(2) 世界で最初のビデオゲームメーカーはノラン・ブッシュネルらによって1972年に設立された、［　　］である。

問1 空白にあてはまる語は何か。語群より選べ。（各2点）

(1) スペースウォー、スーパーウォー、セブンデイズウォー、ボン

(2) バリー、ウィリアムズ、アタリ、ナムコ、タイトー、セガ

二、それぞれ設問に答えなさい。

(1) 次のゲーム群は1978年に日本で開発されたものです。メーカー名を答えよ。（各4点）

ア、ジービー
イ、サーカスサーカス
ウ、スペースインベーダー

(2) 日本で最初に2P同時プレイシステムを採用したゲームは何か？（3点）

(3) 日本で最初にプリペイドカードシステムを採用したロケーションを持つゲームメーカーと、その店名を答えよ。（3点）

解答

一（I 攻略編）

問1、カプコン・ロリソクオツ

チ

問2
(1) むさ出しになった心臓
(2) 肩
(3) 首の球体
(4) むさ出しになった神経
(5) 足の上→頭の上
(6) 手→ナイフ→ヒカリ→ビーム→ライフ（25字）

問3、イ

問4 ①×　一10発である
②○　これは有名だからね
③×　ファイアールードで4連
④○　他にR4で戦車を連れてくる方法もある
⑤×　旧バージョンアルトは可
⑥×　破壊可能だが無理するとコアにぶつかる
⑦○
⑧×　ミサイルを一発も使わないで全面クリアする
⑨×　2・4・7R
⑩×　飛び道具を使用しなければよい

二
(1) ×
(2) ○
(3) ×
(4) ○
(5) ×
(6) ×
(7) ○
(8) ×
(9) ×
(10) ×

問5 ①イ・②エ・③ア・④ウ・⑤カ・⑥サ・⑦コ・⑧シ・⑨ス・⑩セ・⑪テ・⑫ト（⑪⑫は逆でも）

一（II ハードウェア編）

問1
(1) ア
(2) ア
(3) ア
(4) ア
(5) ア
(6) ア
(7) ア

バリバリのビデオゲーム大特集

第5章 プログラマー

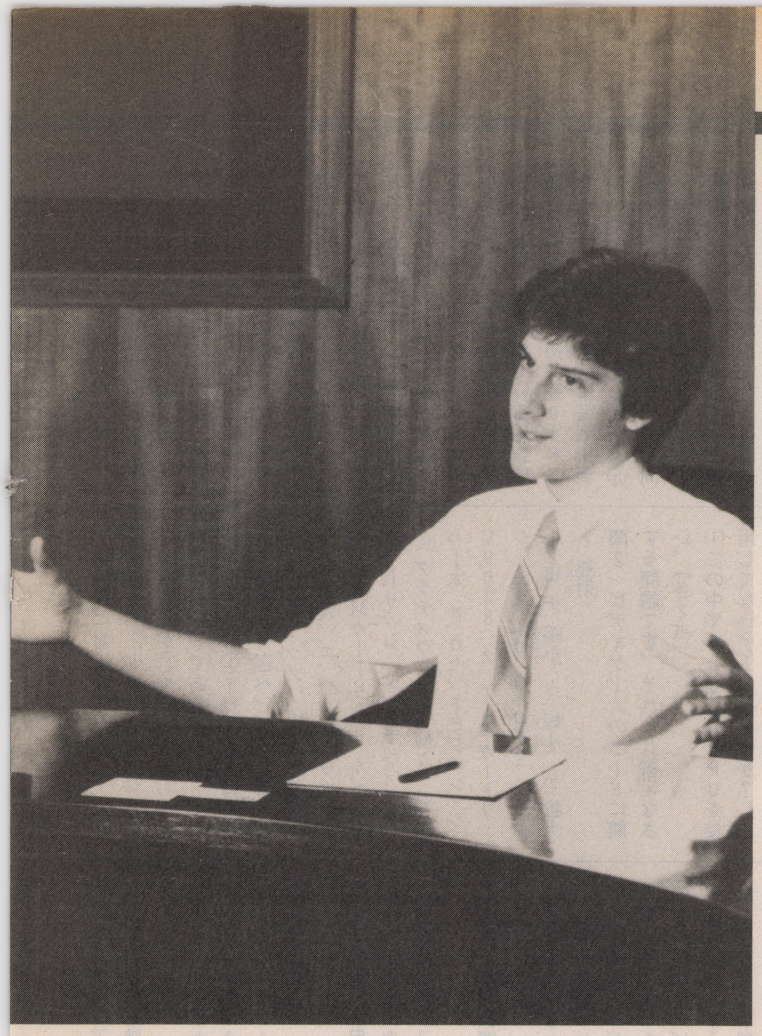
遠藤雅伸のランダムトーク・スペシャル

マーク・サニー VS. 遠藤雅伸

バリバリのビデオゲーム特集のラストは、日米ゲームデザイナーの対談！

13歳で、大学に入学。そして17歳でアタリに入社。あの「マーブルマッドネス」を作った天才プログラマー、マーク・サニーと遠藤さんの初顔合せだ。

マークは、不可能を可能にするプログラマー。そしてそのプログラムには、極端にバグが少ないetc……といった伝説(?)をもっている若くて天才的なナイスガイだよ!!



マーブルマッドネスは19歳のとき——

遠藤 ぼくは昔ナムコという会社にいまして、そこでビデオゲームの「ゼビウス」を作りました。

マーク・サニー 「ゼビウス」あなたが！　あなただったんですか、ほんとに！

5年前、私がアタリという会社にいたときに、アタリの社長ジョン・ファウランがおもしろい日本人と会ったと言ってたんです。その人は「ゼビウス」というゲームを作り、そしてそのゲームの裏には100ページの物語があったと。

遠 それが私です。

マーク はじめまして。

遠 どうも。光栄です。ぼくはアタリのゲームのファンなんです。「マーブルマッドネス」も気が狂うほどやりましたし。光栄ですね。本当に。

マーク 私は「ゼビウス」をかなりやりこみました。難しかったけど、最後まで行きました。80万点です。

遠 ぼくも「マーブルマッドネス」は最後まで行きました。最後の曲も聞けましたよ。

さっそくですが、BEEPの読者のために自己紹介をお願いできますか。

マーク 13歳のとき、大学に入りました。でも、大学は楽しくありませんでした。そのとき、ビデオゲームをたくさんプレイしました。最初は、「ヘッダー」にのめりこみました。でも、あまりうまくありませんでした。それから「アステロイド」「ミサイルコ・マンダー」「ディフェンダー」。

「ディフェンダー」は、かなりのスコアを出しましたね。

そのうち、ゲームの攻略法の本を作っている人に会ったんです。彼は「ディフェンダー」の攻略法を私に相談してきました。15歳のときですね。

大学ではあまり授業はありませんでしたね。コンピュータのプログラミングしてました。コンピュータRPGを大型のコンピュータで作りたかったんですがうまくいきませんでした。

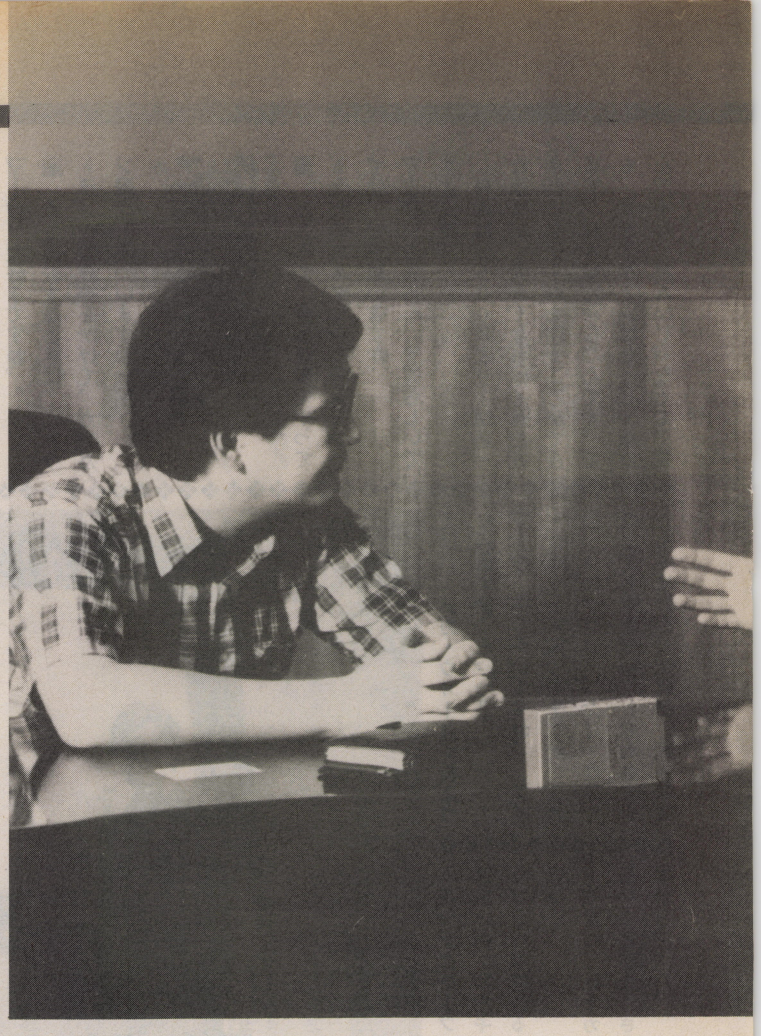
そして、考えました。コンピュータはホビーだ。どうせやるならビデオゲームだと。それで、例の人に電話して、ビデオゲームの仕事ができるかどうか聞いてみたんです。で、彼はアタリの副社長に私を紹介してくれました。その1ヵ月後、大学をやめて、17歳のときアタリに入社しました。1982年のことです。

「ガッタンゴットン」を知っていますか。最初の仕事は、それによく似たゲームなんですけど。はじめは、オリジナルのゲームを作るより類似のゲームを作ったほうが安全です。セガのゲームもそうかもしれません。最初は、今までのゲームを踏襲したものを作る。そしてその後で、ほんとうにオリジナリティのあるゲーム「サンダーブレード」「ギャラクシーフォース」などのすばらしいものを作り

マーク・サニー

1964年8月4日、サンフランシスコ出身。13歳でカリフォルニア大学バークレー校に入学。その後、アタリに入社して「マーブルマッドネス」などを制作。現在セガ・エンタープライゼスでマスターシステム用のソフトを開発中。

おっと、利栄ちゃんがキミを狙い撃ち？　これはゲームじゃないので本を静かに閉じようぜ！　BEEPER諸君！



ます。でも私の最初の仕事は失敗。ぜんぜん売れませんでした。

そして、すこし休んで2人同時に玉を動かすゲーム。「マーブルマッドネス」の企画を作りました。1ヵ月かかりました。それから、「メイジャー・ハボック」知ってますか。

遠　ぼくのお気に入りのゲームです（笑）。

マーク　そうですか。これは、チームで作りました。プログラマーは2人。キャラクターデザインが1人。合計で5人。

そして最後にオリジナルなコンセプトのベクタースキャンのゲームを作りました。オーウェン・ルビンというアタリのプログラマーといっしょです。彼は「スペースドロップ」を作った人です。その後は、「スターウォーズ」「CGエクセル」などです。ベクタースキャンのゲームは、あんまり売れませんでしたね。ベクタースキャンの時代は、短かかったですね。1983年からはラスタースキャンで、きれいなスプライトができるようになりました。だからベクタースキャンのゲームの時代は終わりました。

1984年は「マーブルマッドネス」。C言語で作ったゲームです。これはあんまり売れませんでした。1984年はゲーム業界が一番悪い時期でしたから。

遠　サウンドはよかったですね。

マーク　サウンドははじめてヤマハのFM音源を使いました。サウンドはラウンドごとにロック、クラシック、ユーモラスなもの、と変えて、2人で作ったんです。

遠　「マーブルマッドネス」を作るうえで、どのようなパートを担当されていたのですか。

マーク　「マーブルマッドネス」ではオリジナルのコンセプトが思い浮かんでから、それを企画書にしました。それからグラフィックのプログラムを作ることになって、マーブルが回転して坂を転がるところをやりました。基本になるグラフィックはもう1人のプログラマーがやりました。敵の動きとか、プレイヤーのシークエンスとかですね。「マーブルマッドネス」のとき初めて、わたしがチームリーダーを務めたんです。

実際には私が、プログラムを全部書いたわけではなくて、ここをこうしてくれと指示を出していたんですけど。スムースに動かすために、1画面作るのに、かなり時間を食いました。全部、C言語で書いたんです。Cは、ちょっと遅いから、あるサブルーチンをアセンブラで書き直しました。けれどCでプログラムを書くのは、楽しいですね。

遠　ぼくもプログラムするときは、アセンブラで作ります。

ビデオゲームは難しい!?

マーク　今は家庭用ソフトを作っているんですが、遠藤さんは？

遠　私もそうです。

マーク　今、ゲームスタジオで遠藤さんがなされていることというと？

遠　ようするにゲームを作っているんですが、あとはプロデュースですね。最近だと「ウィザードリィ」のファミコン版をプロデュースしました。ところで、ビデオゲームと家庭用ゲームを作るときの違いって感じます？

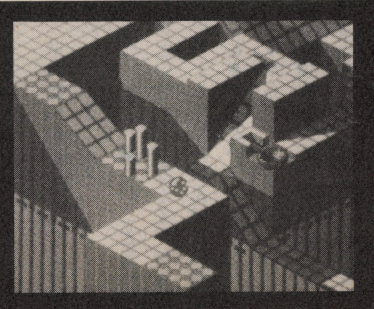
マーク　ビデオゲームを作るのは、難しいですね。家庭用ソフトなら、5000円、6000円のものも、少なくとも一回最後まで行くために買うわけですね。でも、ビデオゲームの場合は100円ずつ、次々とプレイしていくわけですが、最初に100円入れておもしろくなければ2度としませんから。

遠　家庭用のゲームのほうがじっくり楽しんでもらえるから、作りがいはありますね。

やっぱり、音楽！

マーク　ぼくはロックが好きなんです。だから、音楽がゲームに入ってくるのは楽しいですね。「メイジャー・ハボック」の赤い靴の場

マーブルマッドネス



1984年のアタリのゲーム。坂あり断崖ありの3次元コースを自分の球を操りゴールにたどり着かせるゲーム。オシャレでかわいい画面に見とれながら、手の皮が痛くなるまでトラックボールを操ったけ——。

第5章 プログラマー

面ではデビッド・ボウイの曲をイメージして作りました。

ゲームを作るときは、パーティションがあるだけの部屋でメンバーが集まって仕事してるわけですが、最後にはみんな仲良くなりますね。それぞれ、カセットデッキやらCDやらを持ってきて、ロックをかけてますね。いつもそうですね。「マーブルマッドネス」のときはカーズの新曲が「HURT BEAT CITY」で、6面の音楽はHURT BEAT CITYなんですね。

遠 僕も仕事するときはCDプレイヤーでロックをかけながら。

マーク でもセガじゃ、できません(笑)。

遠 でも、セガの音楽はいいと思っています。「アウトラン」とか、「アフターバーナー」とか。

マーク 大好きですね。

遠 車を運転するときは、「アウトラン」の音楽をかけて、ガンガン飛ばしちゃいますね(笑)。

こんなゲームが、作りたい

遠 ところで、今お仕事でやってるセガのマスターシステムについては、どう思いますか。

マーク もちろん、すばらしいですよ(笑)。

RAMが500Kより1Mあったほうが、大きくなればそれだけきれいなゲームを作ることができます。RAMだからなんです。でも、ビデオゲームはそうじゃないんですね。RAMじゃなくて、ROMだから。容量が決っているから、キャラクターデザイナーの技術に頼ることになるんですね。家庭用はどんどん進歩していくんで、そこがおもしろいですね。

遠 ぼくもそう思います。今、どんなゲームを考えていますか。たとえば、「メガ・ウォーズ」のような通信を使ったやつ?

マーク 作りたいですね。「アイ・ロボット」知ってますか。これは、フルグラフィックじゃなければとてもできない、と思われていたんですけど。それが、大きなスプライトでできてしまいますから。

遠 アメリカのゲームと日本のゲームを比べてどうですか?

マーク 今アメリカにどんなゲームメーカーありますか? ビデオゲームでいえば、日本で作られたゲームが主流を占めてきました。

遠 そういうのが、できるのはセガだけですね(笑)。

マーク それにアメリカと日本のマーケットは事情が違います。ビデオゲームだとだいたい同じなんですけど、家庭用が違うんです。日本の子どもは、みんなゲームの名人ですね。いいゲームと悪いゲームを知っています。でも、アメリカじゃ、今だに「チョップリフター!」をやっていたりするんです。それは誰も、もう古いゲームだと知らないからです。日本ではゲームの寿命が短いですね。3ヵ月で古くなってしまいます。みんな、ゲームのことをよく知っていて、雑誌の記事を読んでますから。アメリカでは情報が足りないんです。粗悪なゲームが出ていても、それをつかまされてしまうことがあるんですね。ゲーム専門誌みたいな雑誌はアメリカにはありません。だから、アメリカで「BEEP」みたいな雑誌を出したらすごい人気になるでしょう(笑)。

同じことやるのは地獄

遠 ゲームデザインをする際に一番大事なのはなんでしょう。

マーク 時間かな、あとはグラフィックス。

遠 ぼくはあまり単純に長く続くのはやめようと思っています。たくさんのイベントがあって、飽きないようにゲームが展開するようにと考えています。だから、家庭用で作っているんです。

マーク 今の仕事は移植ですね。この前、「上海」をマスターシステムに移植しました。今年の仕事は移植です。来年はオリジナルができるかもしれません。

仕事というのは同じことをやってたんじゃ、地獄ですね(笑)。おもしろいことをつねにやっていたくて、それで、私は最初はビデオゲームから入りましたけど、業務用システムのデザインを1年間やったり、セガに来てからCGと家庭用のゲームをやってます。来年はどうなっていることか。人生は勉強なんです。勉強することで若さを保っていて、勉強をやめるということは死ぬということなんです。

遠 それはつねに新しいことをやりたいということ?

マーク いえ、新しいことをやりたいというのではなくて、おもしろいことをやりたいんです。新しいことをやるというのは、たいへんですから……。

遠 勉強するというマインドが大切なんですね。今日は本当にありがとうございました。

読者参加
本格ハードボイルドファンタジー
RPG

シムルグント 王族記外伝

MOON DANCER
月下の舞人

文・堀 蔵人
イラスト・S. FUJIOKA

前回までのあらすじ

氷炎鬼と兜皇王は、ウェイ・アヴンの塔にたどり着いた。彼らを迎えたのは、アスライルたちを襲った番犬であったが、2人の巧みな攻撃によってついに番犬は沈黙した。2人の間には、すでに信頼が芽生えはじめていた。月食のために眠りについていたウエイ・アヴンは、ここにいたって目を覚まし、最後の戦いに備えはじめる。彼の思惑は、いまだに謎に包まれたままである。

同じころ、アスライルたちは強大な敵を前にしていた。ウェイ・アヴンによって奪われた自分自身の体という、もっとも手強い相手である。それは彼にとって、かつてなかったほどの屈辱であり、同時にウエイ・アヴンが近いことを暗示していた。アスライルの攻撃は今までになく激しかったが、竜はびくともせず、アスライルは、逆に追い詰められてしまう。そのとき立ち上がったのは、彼の友「妖精王」キュラオンであった……。

1 戦場の妖魔

キュラオンが、叫んだ。

「隊長、ウォンドヴォルグを！」

ゼフロヴは事態のなりゆきがまだ飲み込めていないながら、言われるとおりにウォンドヴォルグをつかむと彼めがけて投げ渡した。今にも竜は襲いかかろうとしている。アスライルの体が宙を舞う。しかし、直線的な彼の動きとは異なりキュラオンの動きは、しなやかにそしてあくまでも軽やかさをもっている。巧みに宙でウォンドヴォルグをつかむと、槍の先で竜の背を軸にしてくるりと身を翻し、後ろを取った。

――こいつが、まったくアスライルと変わらぬのなら――

キュラオンは、キリキリとウォンドヴォルグを旋風のごとく頭上で回転させ、バランスをとった。反動もつけずに、彼は地を蹴ると再び跳躍する。限られた空間のなかを、キュラオンは縦横無尽に飛び回った。その姿は、まさに「妖魔」の舞踏を思わせ、竜の首はただ彼の移動する軌跡を追うのがやっとのようだ。

テンポが変わる。ゆるやかに竜の動きをかわし、大きな円を描いていた彼の跳躍は、急速に弧を縮め、流れも不規則になる。

「隊長、あなたの銀の手の力

で、この部屋に暗闇を作り出してください！」

キュラオンは、寸前で竜の牙から逃れながら叫んだ。

「……そうか！　わかった」

ゼフロヴは、彼が何を試そうとしているかを悟った。巧みに竜をゼフロヴのほうへ誘導しながら、キュラオンは確実に敵の急所、首のつけ根に傷を負わせている。

ゼフロヴの腕が、再び光りはじめる。しかし今度の光は放たれるのではなく、吸い込まれていくようだった。みるみる、あたりは明るさを失い、ついに完全な闇のなかに没した。

「これでやっと力が対等になりました」キュラオンは長い槍を流麗なさばきで小脇にたくし込むと、反撃を開始しはじめた。金色の2つの点が、漆黒の闇のなかでめまぐるしく飛びかう。それは、キュラオンの瞳である。彼の目は、暗闇でもはっきりとすべてを見分ける力をもっていた。しかし、アスライルの体から作られた竜にとっては、闇は真に闇なのである。完全なる闇のなかであるにもかかわらず、ウォンドヴォルグは、ぼんやりとした燐のような光を放っている。槍の刃が闇のなかに美しい軌跡を引くたびに、竜はおぞましい悲鳴をあげた。だが、ウェイ・アヴンの飼い犬は、黙ってやられるほど弱くはなかった。怪物には、まだ鋭い嗅覚と触覚が残っていたからだ。あれだけの素早さと変幻自在の攻

撃を繰り出す妖精王を竜はついに捕らえた。

「何？」

一瞬キュラオンは、自分が宙に浮いてしまったかのような錯覚に陥った。次の瞬間、すさまじい痛みが体を走る。竜は彼に巻きつき、ギリギリと締め上げはじめた。ミシミシと鎧にひびが入る音がする。彼は痛みで気が遠くなりそうになった。

「キュラオン、目をつぶれ！」

ゼフロヴが叫んだ。それと同時にドォォンという地響きをあげて、何かが、背後から吹き上げてくる感覚がキュラオンを襲った。

――ジャアアア！――

すさまじい悲鳴とともに、巻きついている竜の力の抜けるのが感じられた。渾身の力を込めてウォンドヴォルグを竜の首に突き立てて、キュラオンは窮地から脱した。

ゼフロヴは、先に吸収した光を竜めがけて一気に放出して相手の目を封じたのである。くるくると宙を舞いながら、彼は的確に竜の首のつけ根に刃を突き立てる。

タン！　と地面に降り立つと、赤黒い血しぶきが頭上から霧のように降りそそぎはじめていた。

間髪を入れず、妖精王はするりと敵の首の下にもぐり込んだ。槍は紙を切るようにやすやすと竜の腹を裂く。血が彼の鎧を真っ赤に染めた。

「キュラオン、首は私にまかせろ」

ゼフロヴが大声で叫ぶ。

「頼みます」

驚くほど静かな声で彼が応えた。銀の手から発せられる白い光が、ゼフロヴの回りを照らし出している。鎖の軋む音とともに、細身の剣が引き抜かれた。不思議な剣だ。重心が、ほぼ中心にとられている。老戦士は、やおら逆手に剣を握ると、竜の赤く光る目の間に向かって放った。再びすさまじい悲鳴があがり、ゼフロヴの手には、ぴんと張った鎖がしっかりと握られていた。これがアウル家に伝わる投剣である。

すでに広間には血の絨毯が広がっている。どれほどの時間が過ぎたのだろうか。ついに最後の首が地に落ち、竜はまったく動かなくなった。悪臭ふんぷんたる死体の下からやっと妖精王が姿を現した。

「終わりました。アスライルの心臓は、私が止めました」

キュラオンは、なかばぼんやりとしてゼフロヴを見ていた。

「彼が私の体を奪い、私がまた彼の体を奪った。なぜ私たちは奪うことしか許されないのでしょう？」

やりきれぬ思いが、キュラオンのなかを駆け巡る。膝をつき、天を仰いで彼は答のない問いを叫んだ。

「なぜなのですか？」

すると誰かが闇のなかで答えた。

「狂った時代に狂わぬことを選んだから、では答えにならぬだろうか？」

深い、慈愛のこもった声。ヤ・ルムゥがそこにいた。

2 対峙する復讐者

「そこにいるのはキュラオンなのか、それともアスライルなのか？」

ヤ・ルムゥは、そっと彼らのほうへ近づいた。後ろには、デイルがいる。部屋は闇に包まれたままであった。人影が動く気配がする。

「氷炎鬼……だな？」

鉄のような響きをもった声が闇のなかから聞こえた。まぎれもなくアスライルの声だった。彼が再び目を覚ましたらしい。

「アスライル、今確かにキュラオンが話していたような気がしたのだが。私の気のせいだろうな。彼は私たちの目の前で死んでしまったのだから」

妙な感覚を抱きながら、永炎鬼はたずねた。アスライルの声が間近に聞こえる。

「ああ、あいつは、今しがたまで俺の代わりに俺の体を使って魔道師が作った竜と戦っていた。あいつは、今俺の中に住んでいる。それよりも、お前はやつを倒しにやって来たのだろう？　魔法使いの息子よ。だが譲るわけにはいかぬ。俺はすでに俺一人の意思でウェイ・アヴンと戦っているわけではない。もし、しくじることがあれば、それはシムルグントに大いなる災いをもたらす機会を与えることになるからだ。お前には、やつを倒すことはできない。魔法使いは魔法使いを超えられぬからだ」

氷炎鬼が、けげんな顔をする。

「お前が？　お前がシムルグントを憂うのか？　自分だけしか信じていないお前が、どうして他人のことを案じるのだ？」

アスライルの苦笑が聞こえる。

「ああ、たしかに。俺は自分の力のみを信じてきた。他の力に依存する『魔法』という力は、俺にとってもっとも嫌うもののひとつだった。キュラオンだよ、氷炎鬼。キュラオンが俺に教えてくれたのだ。この世界が窮っていて、それを修正できる力が存在するのなら、それを使うべきだとな。俺自身まだ信じられないが、あいつがこの世にいる限り俺はあいつの目指すもののために俺のもつ力を使ってみようと思うようになった。見ろ」

アスライルの右手が、青白い炎を上げてあたりをぼんやりと照らし出した。

「毒には毒を。この炎は『鴉』がくれたもの。ガズナクという名の鴉が、やつを倒すために作ったという魔法だ。だが俺は、魔法になんの感慨もない。お前ならこの力がどんなものなのか察しがつくことだろうが、俺にとってはシズウファルザと大差ないただの武器にすぎん。この意味が、わかるか？　魔法を制するのは魔法使いではない。魔法に気を奪われる者は、やがてそれが命取りになる。今までは魔法が法律となっていた。しかし、その時代はもう終わったと見ていいだろう。シムルグントの魔法使いたちも、やっとそのことに気づいたらしい。ここでの彼らの動きを含めて、何かが動き出そうとしているようだ。俺はキュラオンが作り上げようとしている新たな力の兆しを見つけるために、どうしてもこの戦いには勝たねばならないのだ」

アスライルにしては、じつに雄弁であった。かつて、これほど明確に自分のなそうとしていることを述べたことはなかっただろう。これは彼にしても驚きであった。

「お前からそんな言葉を聞くとは想像もしていなかったよ、アスライル。狂気の巣ヴェセル・サライで、新たな道を指し示されようとは。だがそれはそれだ。私はどうしてもこの手でやつを倒さねばならない。お前にはすまないが、私はお前の言う古い因習に引きずられた魔法使いの一人なのだ。父は、今の世を憂いていた。お前の言う『新たな道』を探し求めていたのかもしれない。だが父は、その志なかばにして倒れた。あの憎むべき魔道師の手にかかって」

語尾が怒りで震えていた。

「私にとって父を失ったことは、魔法使いへの道を照らす羅針盤をなくしたにも等しかった。そしてそれ以上に、この世にあるすべての道理を信じられなくした。やつは魔法でさまざまなものを手に入れた。同じように、私は魔法ですべてをやつから奪ってやりたい、この手で」

ヤ・ルムゥの目が、アスライルの目を捕らえた。そこには、まぎれもない「魔法使い」の生きざまが見えた。

「お前も引かず、俺も引かぬとなれば、ここで決着をつけるのが俺の主義だった。しかし……」

アスライルは、しばしおし黙った。ややあってから、彼は微笑んでポンと氷炎鬼の肩をたたく。

「父のかたき討つがいい。俺は、お前が討ち損じぬよう手を貸そう。体を失い、友を取り返した今、俺は生き急ぐ必要を感じなくなったようだ。キュラオンを失った間に知ったあいつの尊さが、こんなふうに考えるようにしたのかもしれん。ただ、これだけは言っておくぞ。お前の意思にかかわらず、やつを取り逃がすと俺が思ったときは即座に俺がとって代わる。この戦いは、すでに俺たちの遺恨の戦いではない。これを承知するなら、俺はお前にウェイ・アヴンを任せよう」

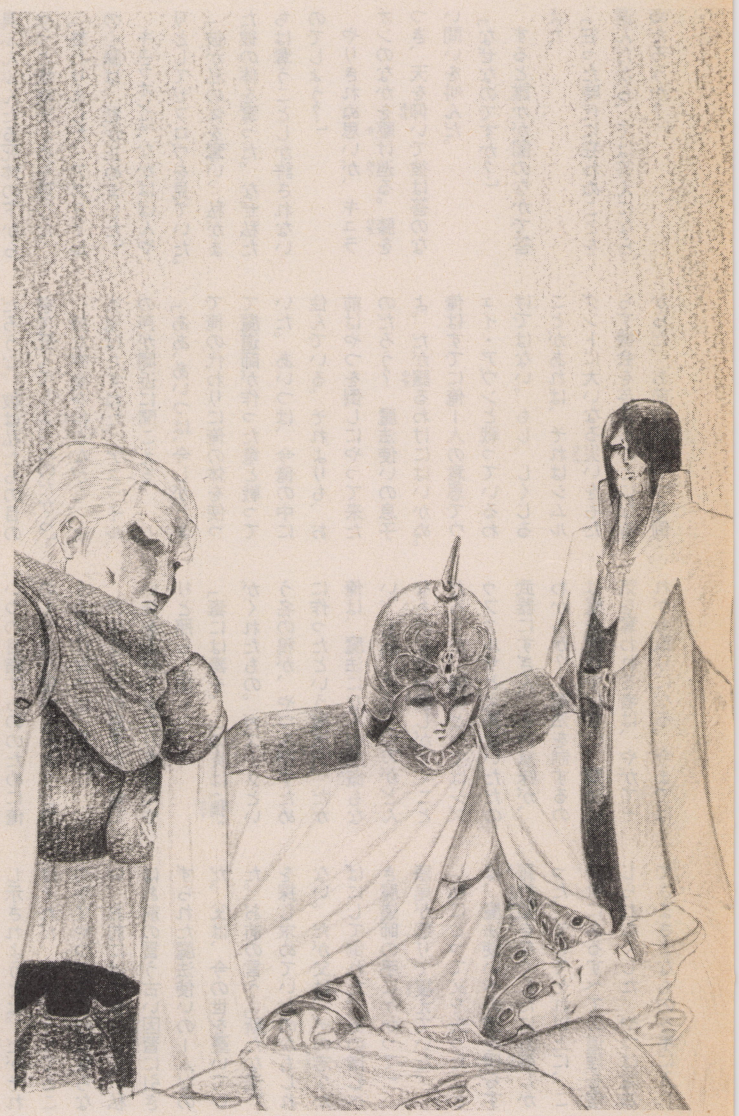
アスライルは氷炎鬼を真っ直ぐに見つめ返した。氷炎鬼は黙って頷いた。

3 クシャウナの亡霊

「アスライル、ゼフロヴを見なかったか？」

もう一つの声が闇に響く。兜皇王の声だ。

「私ならここにいる」
部屋に白い明りが浮かび上がる。「銀の手」ゼフロヴの作る光だ。
兜皇王の兜の下から、復讐に燃える青い瞳が光にきらめいた。
アスライルはいち早くこの尋常でない雰囲気に気づいた。
「ゼフロヴ……」
アスライルが、何か言おうとしたとき、ゼフロヴは手を上げてそれを制した。
「いいんだアスライル。これは私の問題なのだ。デイル・マース、私が、お前の友クシャウナを殺した男だ。お前が憎んでも憎み切れぬと思っていたかたき。どうした、友の復讐を果たさないのか？　それとも第7部隊の隊長では強すぎて勝てぬというのかな？」
憎悪が兜皇王の瞳によぎる。彼はちらりとアスライルに警戒のまなざしを向ける。
「彼は、手出しはしない。彼の目指すものは、ここにはない。まして、私とお前の争いになどな。どうだ、私と闘う気になったか兜皇王よ？」
嘲笑がゼフロヴの口許に広がった。
――おかしい、ゼフロヴのあの物言い。もしかしたら――
「デイル待て、ゼフロヴは…」
氷炎鬼が彼を止めようとしたとき、すでに彼は剣を抜いてゼフロヴに切りかかって行くところだった。
2人の剣が火花をあげて、がっちりとぶつかり合った。
「まだまだだな、デイル。それで私を倒そうというのか？　片腹痛い」
ゼフロヴは、やすやすと兜皇王の剣を押し返し、構えを新たに彼に対峙した。兜皇王は目をつぶった。ゼフロヴの次の動きを察知するために、兜に神経を集中しはじめたのである。
「アスライル、止めてくれ。彼は、ゼフロヴは死ぬ気だ」
氷炎鬼がアスライルに警告しようとした。しかし、彼の顔を見た氷炎鬼は、はっとした。知っている。アスライルはゼフロヴが何をしようとしているかを知っている。だがなんだ、彼のこの悲しげな色を帯びた瞳は？
血の色を帯びた静寂が、立ち込める。ゼフロヴは、じりじりと間合いを詰め、兜皇王はじっと時を待っている。
「氷炎鬼、なぜゼフロヴのことを気遣う？」
静寂を破ってアスライルが言った。
「彼の目には、悲しみがあった。ちょうどお前と同じような。深い後悔を背負った男の瞳の色だ。苦しみの色でもある。ゼフロヴがクシャウナをわけもなく殺していたなら、おそらくあんな色の目はしていなかっただろう」
アスライルはうなずいた。
「彼は、報われてもいいはずだ。それだけの代償を払ったのだから。しかし、デイルも同じように代償を払った。俺たちにはもう手出しはできん」
ゼフロヴが動いた。音も立てず、真一文字に兜皇王の頭上に剣を振り下ろしつつ突進した。だが、彼の剣が兜皇王の頭を断ち割るかに思えたその一刹那、兜皇王の姿はふっとかき消えるように闇に消えた。次の瞬間、ゼフロヴの首と胴の間、急所である場所には深々と剣が食い込んでいた。しかし、剣を持つ兜皇王の目には当惑が色濃く現れていた。
「ゼフロヴ、なぜ？」
2人の目が合った。ゼフロヴの目は、あくまでも澄んでいた。
「これで終わりだ。お前の憎しみもそして私の苦しみも」
ゼフロヴはがっくりと兜皇王の上にくず折れた。
「ゼフロヴ！」
氷炎鬼とアスライルは駆け寄った。兜皇王は2人に疑問のまなざしを投げかける。
「どうしてだ、教えてくれ。ゼフロヴは、まるで殺気をもっていなかった」
アスライルはゼフロヴを抱きとめ、床に横たえていた。
「どうしてなんだ！」
当惑は、意味のない怒りに変わっていた。
「デイル、クシャウナはマグナティアの密偵だったのだ」
苦しい息の下から、ゼフロヴが答えた。
「クシャウナは、各地に起こりはじめていたシムルグントに対する脅威を調べる役をマグナティアから命ぜられた魔法使いの1人だった」
静かに彼は話をはじめた。
「当時私は、ウォーラン様のお世継ぎを捜すためにウェイ・アヴンに隠れてあちこちを歩いて回っていた。そのとき彼のことを知ったのだ。彼がパルシファルとウェイ・アヴンを調べにきていることを…」
ゼフロヴは咳き込んで血を吐いた。氷炎鬼が楽になるように何かの呪文を呟く。彼は、また語りだした。
「彼に恨みは、なかった。しかし、パルシファルのことを調べられれば、ウォーラン様のお世継ぎのことは、いずれ知られてしまう。もしそれがウェイ・アヴンに気づかれたなら、私の、いやこの地に住む人々の願いはまったく閉ざされてしまうのだ。あとは、お前の知っているとおり、私は彼と戦った。そして彼を葬ったのだ。だが、私の役目は終わった。お世継ぎは見つかったのだから。アウル家は、私で絶えてしまうが、パルシファルは再興されるだろう。アスライルがお世継ぎであるキュラオンと、いやウォレアイン様とともにウェイ・アヴンを倒し、この地に新たなる領土を築いてくれるのだから」
兜皇王は肩を震わせていた。泣いているのだった。
「なぜ、なぜクシャウナはそんな役目を担わされた？　これもお前の言う『魔法使いとしての代償』だというのか、氷炎鬼？　あいつは臆病なやつだった。戦いなどできる男ではなかったのに！」
やり場のない悲しみがあふれ、兜皇王は言葉もなく泣いた。氷炎鬼はアスライルを見た。
「本当なのか？　キュラオンがパルシファルの世継ぎだと



言うのは」

「ああ」

何かを思い巡らすように、遠い声で応えるアスライル。彼はゼフロヴのそばに屈み込んだ。

「ゼフロヴ……」

アスライルは、彼をじっと見つめた。

「自分の死ですべてが精算されるとは思っていないが、これでやっとクシャウナに詫びを入れに行くことができそうだよ」

力なく微笑むと、ゼフロヴは息を引き取った。パルシファル家代々の指南役、アウル家の最後の武闘家ゼフロヴは逝った。生涯を戦いのなかに身を投じた男であった。

――ゼフロヴ……――

アスライルのなかで、キュラオンの複雑な思いが感じられた。

「俺たちは、この巨大な魔法世界に翻弄され、死にも等しい苦しみを味わってきた。だが、これをいつまでも続けさせるわけにはいかぬ。猟犬は俺たちだけでたくさんだ。すでに事態はウェイ・アヴンのような一人の人間の悪の範囲を越えた腐敗に陥っている。デイルのような者も、ゼフロヴやクシャウナのような者もこれ以上出してはならない」

静かにそして力強い言葉がアスライルの口から迸った。彼の中で何かが目覚めた。過去をもたぬアスライルのなかに眠っていた力が、キュラオンやゼフロヴの思いによって姿を現したのだろうか?

4 最後の戦い

アスライル、兜皇王、氷炎鬼そしてキュラオンは、ゼフロヴを残し、いよいよ最後の戦いに臨むべく、最上階、ウェイ・アヴンの控える部屋への階段を登りはじめた。彼らの心の中は皆複雑であった。塔に近づけば近づくほど、今まで自分が抱いていたものとは遠くかけ離れた事実が突きつけられてきたからだろう。この一歩一歩が、次にどんな事実を突きつけるのかそれは誰にも想像することのできぬことであった……。

「キュラオンが、あのシアの子だったとは……。ずいぶんと長い間私をたぶらかしていたものだな。それも、この私を倒しに来る巡り合わせ……。因果……か。私の心は盲目でいたようだ。キュラオンの姿のなかに、シュライアイシアの面影を見い出せなかったとは……」

無数の鏡に囲まれてウェイ・アヴンは、猟犬たちがやってくるようすを見つめながら呟いていた。

「ゼフロヴめ、できれば私の手でけりをつけてやりたかった。パルシファルに縁をつなぐ者は、すべて私の手で葬ってやりたかった。しかし、時は戻せぬ。そう、もうかつてのときは、戻すことができぬのだ……」

不可解なことに、ウェイ・アヴンの目には涙が一筋光っていた。なぜ彼は泣いているのだろう?

細い指で涙をぬぐうと、彼

ムーンダンサー設定資料 10

ついにウェイ・アヴンと対決するアスライルたち……。
今回の設定資料は、ウェイ・アヴンとの最後の決戦に登場する武器たちだ――!!

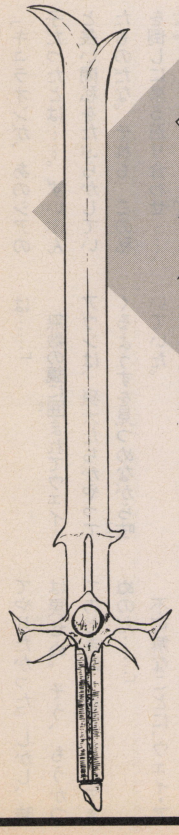
アシュクティア・セガイン

マグナティアのアシュクティア・セガインは12人である。これは12の方位にちなんで作られた制度で、シムルグントではこの数は縁起のよい数とされている。以下に12人を示す。

魔法使いの名	属する魔法	役割
スティナシャルカン	水	知識と伝承
ルーン・ア	光	外世界の監視と調停
ガズナク	闇	同上
アーナハ	大気	外世界に対する使者
オジナル・ムハイ	大地	不均衡の監視
クルーアナイアック	魔法陣	魔法の監視
メナン・ダガナグズ	火	魔法戦の指揮者
エナムア・ホーナト	次元	次元の監視
ロルクナギン	均衡	不均衡をもたらす者の監視
トゥルスラン	アストラル	精神世界の見張り
ターラーグ	時	過去の管理
シヴォヴジェン	死	死者の保護

この制度は、四大元素期がはじまったころから続いている。アシュクティア・セガインは、すべての統括者であるエマン・トル・イア・セガインの下で、シムルグントとアルス・マグナの均衡を保つためにそれぞれの役割を忠実に果たしている。

ルーン・アの後継者であるキルスレイヴは、12人の中には数えられていない。逆にガズナクは階位ではティグナリア・セガインであるが12人の1人に数えられている。これは現在必要とされている魔法使いが、たまたまアシュクティア・セガインでなかったために、これを補うために行われる例外的な処置である。



ゲブル・アライン

ギガルゥがシズゥファルザを作るために、セルディ（ドワーフ）たちから剣をもらい受けたとき、いっしょに手に入れた稀代のセルディ剣の1つ。偶然で生まれた暗き性をもつ剣で、これを作った若き野心家のセルディは、剣を作った2日後に気がふれて死んだといわれている。もとは、10年の歳月をかけて老名匠ジラクナカイムが鍛え上げたものであったが、弟子である若きセルディはそれだけでは飽き足らず、彼らの間では不吉とされる魔法の力を剣に施した。術は成功したかに思えた。だが、施術の最中に紛れ込んだ妖魔の魂が不純物となって残り、持ち主に仇を成すような性質の剣になってしまった。以来この剣を使うためには、強靱な精神力と魔法の知識が必要になる。

防御力は非常に強いが、1度使う者の意志の力が弱まると、たちまち不安定になり、持ち主の精神と魔法のすべてを失わせるという文字どおり「両刃の剣」となる。

（この剣は、熊切丈晴さんからの投稿をもとにして作りました）

は立ち上がった。

「戻すことのできぬ過去なら、葬ってしまうまで」

優雅に両の手を上げると、そこには一体の鎧が現れた。まるで気体が集まるように、鎧は形を定めていく。巨人のように巨大な鎧は、むろんウェイ・アヴンが着けることのできる大きさではなかった。しかし、この鎧は闇の黒ではない。半透明の材質で作られているように、後ろにある鏡をぼんやりと写し出していた。

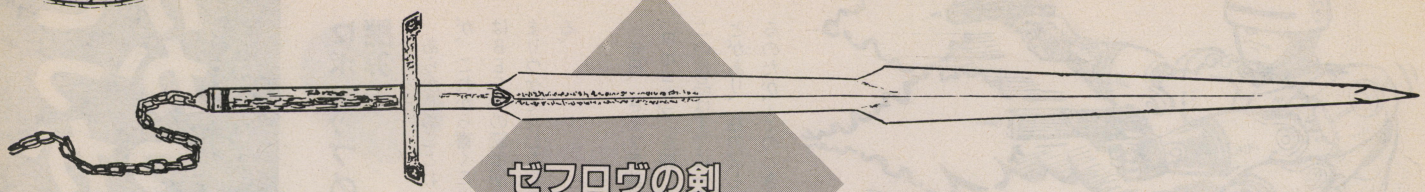
そして、アスライルの鎧と同じく、腕の装甲の一部はなく、胸と胴の間の装甲も欠落していた。

「私は、ここパルシファル以上は望まない。ここを手に入れるまでは、何者にも邪魔は、されたくない。」

ウェイ・アヴンは鎧のほうに向き直り、大きく手を上げる。すると鎧と彼との間に糸がついてでもいるかのように、巨大な鎧は彼の動きに合わせて軋みながら動き出した。

「来るがいい。アスライル、キュラオン。私はここで待っている。お前たちの道が開けるか、私の道が残るか、どちらにしてもこれが最後だ」

ギリギリと巨体をゆすりながら、ウェイ・アヴンの鎧が蠢く。アスライルたちは鎧とウェイ・アヴンの待つ扉の前にたどり着き、今まさに扉を開かんとしていた。最後の戦いへの扉を。



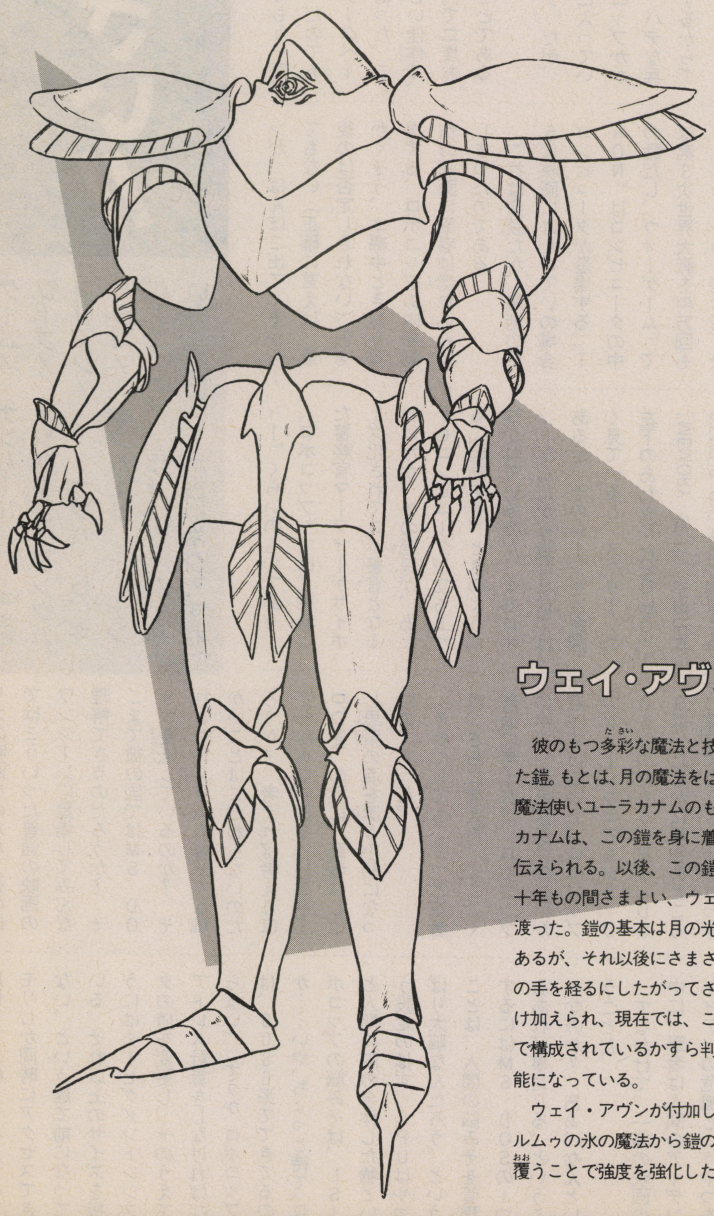
ゼフロヴの剣

アウル家は、多くの武器において優れた使い手を世に送り出してきたが、その発祥の武器は「投剣」であった。投剣は2種類の重さの異なる金属を用いることによって、普通の剣と同じような形態を保ちながら槍のように投げることのできる機能を備えた特殊な用途をもった武器である。投剣は、相手の油断をついて、とどめを刺すアウル家特有の戦術の顕著な現れともいえる。アウル家はパルシファルの指南役としての勤めに加えて、他領地の見張りの役割も担っていたため、このような戦法が編み出されたものと思われる。

シュナグ・スラヴュウの盾

生きている盾。ゲイン山の麓にある大鐘乳洞の中に眠っていたもの。中心には竜の目がはめ込まれ、その目は盾の中で生き続けている。シュナグ・スラヴュウは、ギガルゥがウシュトク・ルハイにやって来たときにはじめて作った武具である。ウェイ・アヴンの指導を受けながら、魔法と武器とのつり合いを保つこつをつかみ、完成した盾である。攻撃よりも防御に絶大な力をもち、中心に据えた竜の瞳から発せられる「気」は、人の戦意を失わせる力をもつ。ものの気配や音などに敏感に反応して持ち主の脳に警告を発する仕組みになっている。むろん当初は、こんなときに役立つとは思ってもいなかった。おそらく造形の単純さと生きているというところがウェイ・アヴンの気にいったのであろう。

（この盾は、P.N.幻夢　零さんからの投稿をもとにして作りました）



ウェイ・アヴンの鎧

彼のもつ多彩な魔法と技術を駆使して作った鎧。もとは、月の魔法をはじめて具体化した魔法使いユーラカナムのものである。ユーラカナムは、この鎧を身に着けて狂い死んだと伝えられる。以後、この鎧は人の手を経て何十年もの間さまよい、ウェイ・アヴンの手に渡った。鎧の基本は月の光を凝縮したものであるが、それ以後にさまざまな魔法使いたちの手を経るにしたがってさまざまな要素がつけ加えられ、現在では、この鎧がどんな成分で構成されているかすら判別することは不可能になっている。

ウェイ・アヴンが付加したのは、アルグ・ルムゥの氷の魔法から鎧の材質を氷によって覆うことで強度を強化したこと。さらにギガルゥの技術を用いることによって機動性を驚異的に増加させ、自らの月の魔法でこれに余分の力をもたせたことである。ウェイ・アヴンの造形のなかで、最も技と力を注いだ一品である。彼は自分の魔法になんらかの疑問を抱いていた節がある。この鎧に全霊を傾けていたのは、自らの力の限界を試すという気持ちも含まれていたようだ。

鎧の装飾や全体のフォルムは、彼の好みによってオリジナルから作り直され、全体に曲線が多く柔らかい形になっている。また鎧のもつ盾と剣も入念に吟味され、外形的にも機能面からも鎧につり合うものが長い年月をかけて選ばれた。この鎧は、ウェイ・アヴンの放つ「気」を受けて操り人形のように動く。

らくしょ=にしぢまの

どっからでもかかってきなさい!!

#6・おとなしく俺のモノになれ!!

「ベストヒットオブティーヴィーゲーム! ナンバー10、ワープ&ワープ! ナンバー9、タンクバタリアン! ……ナンバー5、ギャラガ! ナンバー4、……ナンバー4、……うぅぅ……お、思い出せない……」(古いネタですね)

ロボコップの脳みそ

あらかじめことわっておくが、これから書くことは本当はBEEPの読者層には、あまりウケそうにないことである。

先日、さる2番館で、映画『ロボコップ』を観た。じつは、この作品はすでに一度観たことがあり、話の筋も知っているのだが、そのときの印象がとてもよかったのでもう一度、観たくなってしまったのである。今回は『インナースペース』と同時上映であった。こちらもなかなか楽しい佳作で、筆者は、1000円で二度おいしい思いをしたことであるよ。

さて『ロボコップ』だが、筆者がそこまで気に入っているのは、何もロボコップがかっこいいからでも、ハデな兵器がたくさん登場するからでも、スプラッタライクなシーンが、ばんぼこ出てくるからでもない(正確に言えば、最後のは否定しきれない)。何をかくそう、本編中ときおり登場する、ロボコップの内部動作の画面に筆者は惚れ込んでしまったのである。

これは余談だが、筆者の好きな映画にはたいていの場合コンピュータが登場する。『TRON』はコンピュータの中の話だし、『ウォーゲーム』では第3次世界大戦を何万回もシミュレーションできるくせに外面はランプちかちかの旧態依然な「WOPR」なんていうコンピュータが出てきた。先日テレビで放映された『スタートレック3・ミスタースポックを探せ!』にいたっては、わざわざビデオに録画して、カーク船長がエンタープライズ号を自爆させるためにコンピュータにセキュリティーアクセスするところだけを何度も何度もなめるように観つづけたほどだ。最近観た映画でコンピュータと無縁なものといったら、おとぼけおのぼり映画『クロコダイルダンディー』くらいのものである。

『ロボコップ』では、殉職した警察官マーフィーがサイボーグ化されてロボ警官となるわけだが、その過程が、あたかもコンピュータが立ち上がる(起動する)ときのように描かれているのだ。まあロボットなんだから当たり前ではあるが。そのシーンを注意深く見ていると、スクリーンの左下のあたりに"LOAD BIOS"、"MEMORY SET"、"SYSTEM STATUS OK"などと表示される。ロボコップくらいのシステムになるとやっぱりBIOS(基本入出力システム。コンピュータに対する情報の出し入れをえんやこらどっこいと請け負うプログラムの集まりである)も特殊用途なんかあったりして作んの難しいんだろうな……なんてハッカーチックなことを考えていた筆者は、その中のあるI行を見て思わずひきつった。

"COMMAND.COM"である。

"COMMAND.COM"といえば、今や世界を牛耳っているOS、MS-DOSのコマンドインタプリタ(入力したコマンドの意味を解釈し、コンピュータに食わせるもの)ではないか。『ロボコップ』は当然アメリカの映画なのだが、彼の国ではこういった普通の映画のワンシーンに登場してみんな理解できるのだろうか? そこまで彼の国ではMS-DOSが蔓延しているのか? それともアメリカ人はそんな細かいことはこだわらないのだろうか? 考えれば考えるほどわからなくなる"COMMAND.COM"の謎に、筆者はしばし思索の海を漂う小船になったのであった。

「それにしても……」と筆者は、さらに考えた。ごくごく普通に考えれば、ロボコップの中で"COMMAND.COM"が走っている以上、ロボコップのファームウェアもMS-DOSなのだろう。MS-DOSは、たしかに現在のところの標準的なOSだが、はっきり言ってそれほど高機能なブツではない。なにしろシングルタスクであるから、仕事のとちゅうで別の仕事をさせようとすると最初のほうの仕事は、ぱったりと中断して、割り込んだ仕事が終了するまでそのまま、というとんでも8分さのよいよいな状況が展開されるのである。きっとロボコップも、同時に一つの事件しか考えられないに違いない。しかも、MS-DOSは8086系のCPU用のOSだから、とーぜんセグメントの制限があって、64キロバイト以上の事件を扱うとのろまになるのに違いないのだ(このCPUにはセグメントレジスタというのがあって、そこの値を基底値とした64キロバイトのメモリしか同時にアクセスできない、という建て前になっている。それ以上のサイズを扱うにはまずセグメントレジスタの値を変更し、そのうえでアドレス計算をしなければならない)。そうか、ロボコップは、8086系でできてるのか……いや、ちょっと待て。ロボコップの脳みそは、LSIと人間の脳の合体した物という設定のはず。CPUはやっぱり大脳なんだろう。ということは、人間の脳みそを管理するにはMS-DOSの一つもあれば事足りる。ということなのか? あぁ、なんということだ。

てなわけで、一編の映画の中に、筆者は人間のアイデンティティの危機というやつを感じてしまったのであった。

(いいかげん読者諸氏はこんな難しい話はあきていることと思うが、も少し辛抱されたい)

「芸を仕込む」喜び

さて、現在筆者は学校で、とあるワークステーションを使っている。こいつは俗にいうUNIXマシンである。大人の世界ではやたらとUNIXがもてはやされ、「UNIXマガジン」なる雑誌まで本気で出版されている(「月刊MS-DOS」とか「Oh! OS-9」なんて雑誌が創刊されたという話は聞かない)。つ

い最近まで筆者は、世間でUNIXをそこまで持ち上げるのをどうもウサンクサイと思っていた。

UNIXといえば、かれこれ十数年も前のOSである。「分進秒歩」などといわれるこの業界、10年といえば、これはもうモヘンジョ-ダロの大浴場遺跡ほどに古い。そんなもんをありがたがるというのはどうも怪しいではないか。もしかするとまたぞろ飛び出した日本人の「外国かぶれ」ではないか、と思ったぐらいである。

そんなときに、筆者はUNIXに触れる機会を得たわけなのだが、これによって筆者のUNIXに対する印象はかなり変わった。といっても例の「UNIXの設計思想が云云」とかいうのではない。筆者はタコなので、UNIXのような「ユーザーに柔軟なところ」にたまらなく意欲をそそられるのである。

たとえば、UNIXのコマンドインタプリタの一つにcshというのがある。これは寛容なやつなので、ユーザーになにやらわけのわからないハナモゲラコマンドを強要するようなことはしない。ファイルの中身を見るコマンド、coが気に入らなければ、勝手に"neko"とか"hirakegoma"とかいう名前に割り振ることができる。適当なコマンドをいくつか組み合わせて、それを一つのコマンドとして使うこともできる。こういったことを十二分に利用することで、「そのユーザー向けの使用環境」のようなものができあがり、それはあたかも「阿吽の呼吸」のごとくになる。長年付き合った男女が「ねえ」「うん」ですべてのコミュニケーションを可能にするのと同じである。こういう使い勝手のよさが気に入った筆者は、機械部屋にある何冊ものマニュアル（英語である）を読みあさり、「自分の環境作り」に燃え上がった。東にアイコンエディタがあると聞けば、走らせてアイコンを山ほど作り、西にフォントエディタがあると聞けば、起動してフォントを作成し、北にゲームが隠されていると聞けば、行って動かせるように手配をした。今や筆者のコンソールでは、「スライムつむり」のアイコンが飛びかい、ポップアップメニューを開けば「憩いのひととき」なんて文字が躍る、というわけである。

昨今のファミコンTMソフトにはバックアップRAMを備え、プレイヤーの情報を保存しておけるものが少なくない。このシステムにより、RPGにおけるパスワードは前世紀の遺物となったのだが、ここにゲームの進行状況だけを入れておくのはもったいない。たとえばRPGでは、戦闘のときにはパーティの人数分だけ、戦う、身を守る、などのコマンドを入れなければならない。これはけっこうめんどうな作業である。戦う、戦う、戦う……とか、戦う、戦う、身を守る、身を守る……とかいうたぐいの入力を、敵と出会うたびに要求され、何度もやっているうち、入力がめんどうくさくなってくる。一人が「ほえほえのゆびわ」か何かを手に入れて、それを道具として使うことになるとなおさらである。そこで、プレイヤーの一般的戦闘のしかたをRAMに入れてしまう、ということが考えられる。戦闘のときにはそこから「戦闘モードー」「戦闘モード2」などのように呼び出すのである。

「女神転生」のAUTOモードの拡張と考えてくれてもよい。これならどんな複雑な戦闘パターンも、一度登録してしまえばあとは2、3ストロークくらいの操作で行うことができる。筆者などは「うーん、4人目は弱いから戦わずに身を守ったほうがいいんだけど……ええいめんどうくさい、全員戦っちゃえ！」というタイプの人なので、こういうシステムがあるととても助かるのだ。

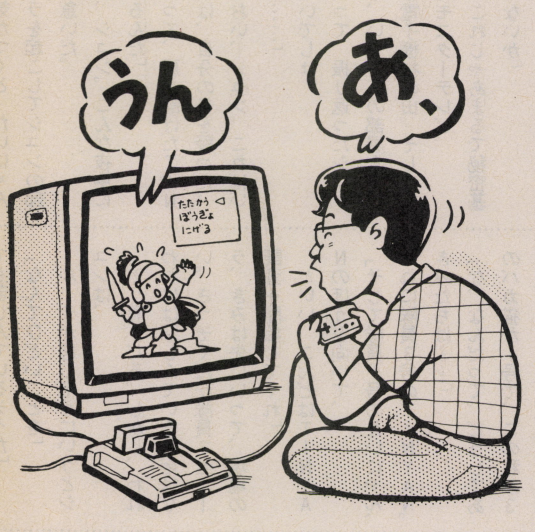
同様に、戦闘以外のときの行動もマクロ化が可能だ。「体力が満タンになるまでホイミする」なんてのはプログラムが少し気をきかせればいいことだし、武器屋で新しいよろいを買ったら、まずはためしに着てみるのが普通だろう。せっかく買った武器を使わずに持って歩くというのは、よほどのフェティシズムか、単なる装備し忘れかのどちらかである。

「いや、あれは装備しないと意味がないからこそおもしろいのであって、身に着けたかどうかはプレイヤーの責任で管理すべきことだ」という意見も出てきそうだが、それはゲームデザインの真意に対して筋違いな意見とも言えよう。武器を「装備」してはじめて効果が現れるようにしたのは、従来、種類ごとに一つずつしか持てなかった武器を、常にいくつか持ち歩いて必要に際して使い分ける、ということを可能にするためであり、決して「装備し忘れによるメンバーの死亡を誘発する」ためではない（はずだ）。

こういった機能を実際に取り入れようとすると、やはり各アプリケーション（要するに、ゲーム）ごとにそういったルーチンをもつのが現実的だろう。この場合、対象となるゲームの特性に合わせて最適化できるので、時間的、空間的にさほど無理なく実現可能なのではないだろうか。パソコンのようにOSがあるわけでもなし、ユーザーが自分でプログラムを書くわけでもない（そういや「ファミリーベーシック」なんてのもありましたがね）のだから、汎用のコマンド解釈パッケージを作ってもあまりうれしくないのである。

もっとも、あの手のウィンドオペレーションのゲームは、できるだけどのゲームも同じ作法で操作できるのが望ましい。さいわい、コントローラーの操作法については例の「ドラゴンクエスト」シリーズによって見事に一体系が確立された（A／Bボタンをそれぞれ決定／取消に割り当てた、あれである）ので、とくに問題はないだろう。

そもそもコンピュータRPGにおいてキャラクターの名前を任意に決められるのは、プレイヤーを取り込んでいく働きをしているのだ。ゲームシステムの自由度はゲームの素性のよさを計る重要なファクターである。ゲームを進行していくうえでシステムと「阿吽の呼吸」がとれるようになれば、ゲーム以外のところで障壁となっていた「操作の手間」も減少し、プレイヤーは本来の「ゲームデザインのよさ」を計ることができると思うのだ。



ウサンクサイの王様

「一年前まで『レジャック』というギャラクシアンがあった。たしか会社名も同じで、…（中略）。今ごろ『レジャック』の社長さんはなにか他の商売始めて、ファミコンブームを横目でちらっと見ながら、『あのころはな～』などと、ビールでも飲みながらつぶやいてんでやしょうね」（北海道・『リンゴ農園&津軽海峡の主』、**しゅりけんのおやす!!**選手）

そうそう、これを忘れていた。パックマンと相並んで個性色豊かなコピーゲーム、といえば、「ギャラクシアン」抜きには考えられないではないか。

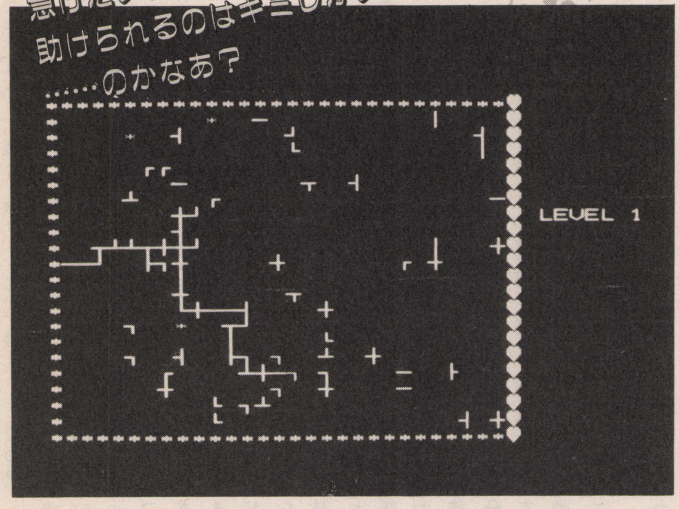
よーし、2ヵ月後にはこれをやるぞ。あなたの知っている「怪しい」ギャラクシアンの思い出をお送り下さい。採用分には「ヘンな荘園」と、希望者には「メーワクな命名」が当たります。

第20回
水どかーん

PC-88 シリーズ
PC-98 シリーズ
FM-7/77 シリーズ
X1 / turbo
(Hu-BASIC)
by TINYAN

バグ猫たいにゃん

妖精の国がこまっている！
急げたいにゃん!!
助けられるのはキミしかいない！
……のかなあ？



便利な猫のしっぽ

深夜。TINYANは、自分のベッドで、すやすや眠っている。たいにゃんは、しっぽをかかえてこたつで丸くなっている。ときどき、

「にゃー、やめてよお、ぐうぐう」

と、ねごとをいったりしている。きっと、夢の中でもTINYANにいじめられているのだろう。そして妖精のルーラは、空中に浮かんだまま静かに眠っている。

「緊急事態発生!! すべての隊員はコントロールルームに集合せよ。これは訓練ではない。繰り返す、すべての隊員は……」

突然の警報音で目を覚ましたTINYANは、声の主がシュンだと気がつくと、たいにゃんとルーラを起こしてシュンの部屋へと急いだ。

「こら、シュン。こんな夜中に何してるんだ」

といって、扉を開けたTINYANは、自分の目を疑った。

「お、おい、シュン。これはいったい……」

「すごいでしょ」

といって、振り返ったシュンの後ろ、いや、この部屋全体に広がる電子機械の山。そして壁一面のモニターテレビ。

「こ、これじゃあまるで秘密基地じゃないか」

驚いたTINYANがこういうと、シュンは、

「そうです。今日からここは、悪と戦い世界の平和を守るための秘密基地となったんです。ここからペンタゴンのコンピュータだって、自由にできますよ」

「お、おまえなあ……」

TINYANが何か言いかけるのを無視して、シュンは続けた。

「先ほど、妖精の国からSOSが入った。何物かの手によって湖に毒が投げ込まれてしまい、森の木は枯れ、妖精たちは水が飲めず、とても苦しんでいるそうだ」

「なんてひどいことを」

ルーラが悲しそうにいうとシュンは、

「そう思うだろ。しかし、われわれには悲しんでいる余裕はない。さっそくだが隊員2号ルーラ、きみは先にいって、現場の調査を開始してくれ」

といい、こんどはTINYANのほうを向いて、

「そして隊員1号のたいにゃん、それに隊員3号のTINYAN。きみたちは……」

「な、なんだって。どうしてあのバカ猫が1号で、この私が3号なんだ！ いや、それよりも、なんで隊員なんかやらなきゃならないんだ!!」

「じゃあTINYAN。きみは隊員をやるのがいやなのかい？」

「ああ、いやだね」

といって、TINYANが出ていこうとするとシュンは、

「TINYAN、きみは妖精たちがあんなひどいめにあってても、平気なわけ？」

「いまいってるのは、そういう問題じゃなくって」

「ふーん、そうなの。TINYANって血も涙もない人間だったんだね。いいよ、もう。ぼくとたいにゃんとルーラだけでやるからさ！」

というシュンの声はかなりかん高くなっている。こういう声のときのシュンはものすごく怒っていて、何をしでかすかわからない。それを知っているTINYANは、

「わ、わかった。私が悪かった。この隊員3号のTINYANも、全力で妖精たちを救いにいきます」

といって、なんとかシュンをなだめた。

「ところで、隊員1号のたいにゃんは？」

と、シュンがあたりを見回しながらいうと、

「ここにいるよお、ねえねえ、ここにある赤いスイッチはにゃーに？」

それを聞いてたいにゃんのほうを見たシュンは、突然青ざめた。

「そ、それにさわっちゃダメだあ」

「えっ？」

といって、振り返ったたいにゃんのしっぽが、そのスイッチに触れた。

「あは、押しちゃった」

その声と同時に部屋中のランプが赤く点滅しだし、すべてのモニターにはDANGER!!(危険)の文字が表示され、スピーカーからは、機械的な声が流れてきた。

「ただいま、自爆装置のスイッチが押されました。この基地は60秒後に爆発します。59、58、57……」

TINYANはあわてふためいて、

「な、なんだこれは。なんで自爆装置なんかつけたんだよ」

とシュンにいうと、シュンはしゅんとして、

「だ、だって資料を見る限り、どの基地にも必ずついていたから」

「46、45、44……」

そのあいだにもカウントは進

```
100 DEFINT A-Z:WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 5:PRINT CHR$(12);
110 DIM D%(40,25),HK%(11,3),HX%(3),HY%(3),C$(13)
120 FOR I=0 TO 3:READ HX%(I),HY%(I):NEXT:FOR I=1 TO 13:READ C$(I):NEXT
130 FOR N=1 TO 11:FOR H=0 TO 3:READ HK%(N,H):NEXT:NEXT
140 FOR J=0 TO 21:FOR I=0 TO 28:D%(I,J)=12:NEXT:D%(29,J)=13:NEXT
150 LV=1
160 FOR J=1 TO 20:FOR I=1 TO 28:D%(I,J)=0:NEXT:NEXT:PRINT CHR$(12);:COLOR 5
170 FOR J=0 TO 21:PRINT "*****************************♥":NEXT
180 LOCATE 0,1:FOR J=1 TO 20:PRINT "*                            ♥":NEXT
190 LOCATE 31,7:PRINT "LEVEL";:LV
200 X=1:Y=10:K=2:D%(X,Y)=K:D%(X+1,Y)=K:LOCATE X,Y:PRINT C$(K);C$(K)
210 RX=INT(RND(1)*25)+5:RY=INT(RND(1)*20)+1:IF D%(RX,RY)<>0 THEN 240
220 RR=INT(RND(1)*12)+1-LV:COLOR 5:IF RR<1 THEN RR=12:COLOR 2
230 D%(RX,RY)=RR:LOCATE RX,RY:PRINT C$(RR):COLOR 5
240 K=INT(RND(1)*(12-LV))+1:FOR H=0 TO 3:IF D%(X+HX%(H),Y+HY%(H))<>0 THEN 260
250 COLOR 4:LOCATE X+HX%(H),Y+HY%(H):PRINT C$(K):COLOR 5
260 NEXT
270 R=RND(1):A$=INKEY$:IF A$="@" THEN 160
280 IF A$="8" THEN H=0:H2=1:S=0 :T=-1:GOTO 330
290 IF A$="2" THEN H=1:H2=0:S=0 :T=1 :GOTO 330
300 IF A$="4" THEN H=2:H2=3:S=-1:T=0 :GOTO 330
310 IF A$="6" THEN H=3:H2=2:S=1 :T=0 :GOTO 330
320 GOTO 270
330 P=D%(X,Y):P2=D%(X+S,Y+T):IF P2>0 AND P2<12 THEN K=P2
340 IF HK%(P,H)=0 OR HK%(K,H2)=0 THEN 270
350 FOR H=0 TO 3:U=X+HX%(H):V=Y+HY%(H):IF D%(U,V)=0 THEN LOCATE U,V:PRINT " "
360 NEXT
370 COLOR 5:LOCATE X,Y:PRINT C$(D%(X,Y)):X=X+S:Y=Y+T
380 COLOR 3:LOCATE X,Y:PRINT C$(K):COLOR 5:IF D%(X,Y)=13 THEN 470
390 IF D%(X,Y)=12 THEN 410
400 BEEP 1:D%(X,Y)=K:BEEP 0:GOTO 210
410 FOR N=0 TO 10:FOR J=0 TO 1:FOR I=0 TO 1:XX=X+N*(I*2-1):YY=Y+N*(J*2-1)
420 IF XX>0 AND XX<29 AND YY>0 AND YY<21 THEN LOCATE XX,YY:PRINT C$(N+1);
430 NEXT:NEXT:NEXT
440 PRINT CHR$(12);:LOCATE 5,6:PRINT "GAME OVER"
450 LOCATE 5,12:PRINT "REPLAY [RETURN]":IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 450
460 GOTO 150
470 IF LV<6 THEN LV=LV+1:GOTO 160
480 PRINT CHR$(12);:LOCATE 10,15:PRINT "GOOD!":GOTO 450
490 DATA 0,-1,0,1,-1,0,1,0
500 DATA "┃","━","┏","┓","┗","┛","┻","┳","┣","┫","┼","*","♥"
510 DATA 1,1,0,0,0,0,1,1,0,1,0,1,0,1,1,0,1,0,0,1,1,0,1,0
520 DATA 1,0,1,1,0,1,1,1,1,1,0,1,1,1,1,0,1,1,1,1
```

X1をご利用の方は、100行を以下のように変更して入力してください。

```
100 DEFINT A-Z:WIDTH 40:CONSOLE 0,25:COLOR 5:PRINT CHR$(12);
```

FM-7/77をご利用の方は、100行を以下のように変更して入力してください。

```
100 DEFINT A-Z:WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,,0:COLOR 5:PRINT CHR$(12);
```

行する。

「お、おい、早くなんとかしてくれ」

TINYANはかなりあせっている。シュンは、

「なんとかしてみる。マスターコンピュータ、自爆装置を解除する方法はないのか」

「39、38、緊急停止命令を出せば可能です。34、33……」

それを聞いたTINYANは、

「よしシュン、緊急停止命令を出してくれ」

「うん、マスターコンピュータ、緊急停止命令だ!!」

「29、28、却下します。24、23、22……」

「な、なぜだ!」

「20、19、緊急停止命令は、爆発の30秒前までしか受け付けられません。12、11……」

「そういわれてみれば、確かにそう作った記憶があるよ。ははは」

と、シュン。それを聞いたTINYANも、

「それじゃあしかたがないな。ははは……は、笑っている場合じゃない。と、とにかく逃げるんだ」

「2、1、ゼロ」

ちゅど〜〜〜〜〜ん!!

それでも生きていた

秘密基地の自爆にもめげず4人は妖精の国へ行き、いろいろ話しあった結果、湖の水をきれいにするために、花の国から水を引くことにしました。

というわけで、今回は各種の水道管を使って、妖精の国へ水を通すゲームです。使える水道管は全部で11種類で、┼┬┴┤├┌┐└┘─┃という形をしています。

まず、紫色で表示されている水道管が自分のいる位置です。水色で表示されているのは、すでに置いてある水道管です。使える水道管は黄緑色で、自分のいるところの回りに表示されます。これは、動くたびに変わります。

ゲームのルールは、自分のいる位置と黄緑色の水道管が、うまくつながるならその方向に進めて、そこに水道管を置くことができます。そして、右側の♥のところまで水道管をつなぐことができれば、1レベルクリアです。レベル6をクリアできれば、妖精の国は救われゲームは終了です。ただし、レベルが上がると使える水道管は┼┬┴┤├の順に減っていき、レベル6では┃┘┐┌の6種類しか使えなくなります。

あと、ゲーム中に爆弾（画面上では赤い*で表示されている。ときどきブラックTINYANが置く）を踏むと、即ゲームオーバーになります。またゲーム中は、動くたびにTINYANが自分勝手に水道管を置いていくので、あんまりうろうろしていると動きがとれなくなるので注意しましょう。

キー操作は、8で上、2で左、4で下、6で右です。途中でギブアップするときは、aキーを押してください。そのレベルを最初からやり直せます。

第9回 トップシークレット・ヒットラーの復活

ドクトルだみおの デザインで見る

名作ロックマンを世に出した、カプコンの新作がこれ！
ドクだみ特選のヒットラーの復活だ――。

トップシークレット

僕は今、猛烈にうれしく感じているのだ。

というのも、今月の「デザインで見る」で紹介する、このゲームが、画期的という以外に形容のしようのないデザインのアクションゲームだからだ。

こんなゲームが紹介できるのは、ライター冥利につきる。

そのゲームの名前は「トップシークレット・ヒットラーの復活」だ。

このトップシークレット・ヒットラーの復活は、あのロックマンを送り出したカプコンが出した野心的なデザインをもつアクションゲームだ。

もとは、ビデオゲーム版なのだが、まあそれはここでは関係ない。なにせ評価するのは、ファミコン版なのだ。

というわけで、プレストーリーを説明しておこう。

その昔、第2次世界大戦下のドイツに「アルバトロス計画」なる実現しなかった超極秘計画があった。

これを知った帝国（帝国というからには、スターウォーズのようにワルなのだよ）の総統ワイズマンは、計画実現の野望をもつ。

連邦（とーぜん、正義の味方）は、計画を阻止せんとして、国民的英雄スーパージョー（知らない人、まさかいないだろうね。「戦場の狼」の主人公だよ）を送り込むのだが、彼は任務なかばにして消息を絶ってしまう。

この国民的英雄を、危機から救い出すために呼び出された超精鋭特殊部隊「FF部隊（ダブルフォースと読む）」の精鋭「ラルフ」が君、プレイヤーというわけだ。

何がすごい？操作がすごい！

なにが画期的といって、このゲームの操作はまさに画期的だ。

まるで、先例のないアクションゲームなのだ。

人型のキャラが出てくる横スクロールタイプのアクションゲームは、あの「スパルタンX」の登場以来、ゲームの中心に躍り出て、いまだもってゲームの主流をなしているといっても過言ではないだろう。

でも「スパルタンX」と、今のゲームとでは内容は大違いで、はるかにバラエティに富んでいるし、はるかに複雑になっている。

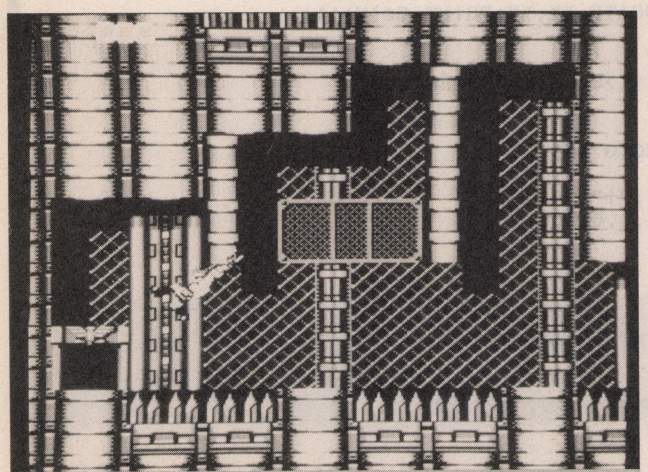
けれども、全然変化していないところが一つある。

それは、極端に操作の複雑化しつつあるカンフー／空手の格闘ゲームを除けば、Aボタンがジャンプ、Bボタンが攻撃という操作だ。

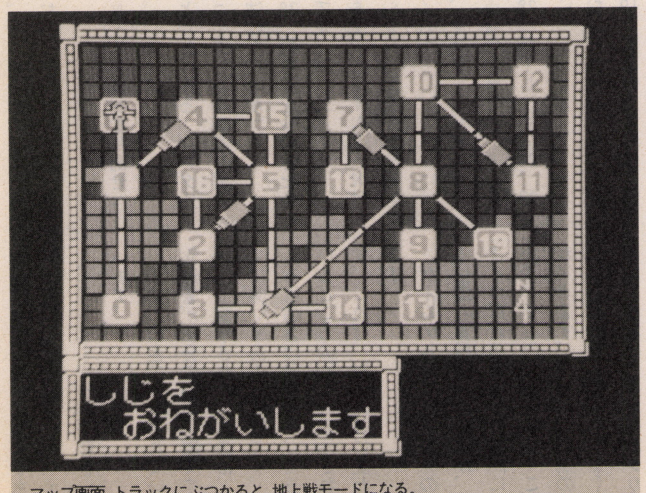
この操作は、その昔からまったく変わっていない。ほとんど、すべてのゲームが、この基本を守って作られていた。

ところがだ。

このゲームでは、その基本中の



タイミングをあやまると命はない。決死のワイヤー渡りっ！



マップ画面。トラックにぶつかると、地上戦モードになる。

基本操作の「ジャンプ」がない。

少ししか飛べないとか、真上にしかジャンプできないとかじゃなく、ホントーにドットもジャンプすることができないのだ。

なんとマイキャラ「ラルフ」君は、しゃがむことしかできないのだ。

では、床の割れ目を飛び越すとか、敵の弾を避けるとかはどーやるのか？

これがオドロキ！

Aボタンでワイヤーを打ち出して、天井や、いろんなものにワイヤーを引っかけて、ターザンみたいに飛んで渡っていくのだ。

と聞くと、なんだ「アルマナの奇跡」（コナミ）かあ。と思うかも知れない。

が、そうではない。

アルマナの奇跡では、ロープを張って、そのロープを伝って渡るのだが、ヒットラーでは、ワイヤーにつかまって振子のように飛んでいくのだ。

しかも、振子のように振っている最中にワイヤーを「縮め」たり、「切る」などして、上の階に登る、反動で飛ぶ、といったマネができる。

さらに、飛んでいる最中にまたワイヤーを打ち出すことによって連続的に天井を渡る、壁にぶつかる反動で上の階に上がるといった超絶テクが爆発するのだ。

つまり、このワイヤーはアルマナなどとは比較できないほど、ダイナミックな動きをするものなのだ。

アルマナのロープは静的な道の代用品だが、ヒットラーのワイヤーは動的なジャンプと道の組み合せ、とも表現できるだろう。

この言い難い、微妙でダイナミックな操作感は、やった人間でしかわからないが、なみのアクションゲームのジャンプテクなどよりも、100倍おもしろい（もしかしたら10000倍ぐらいおもしろいかもしれない）。

というわけで、とにかくこの操作がすごいのだ。

シナリオがすごい

この手のアクションゲームというと、シナリオと言えば、まさに取ってつけたようなものが大半で、ゲームのとちゅうではまるで関係なく、Bボタンをぶっ叩いていれば、たいていなんとかなるものが大半だ。

けれど、このゲームは違う。

シナリオの目的は、無論言うまでもなく、ジョーの救出なのだが、これを追っていくと、徐々にゲーム全体のしかけが見えてくるように作ってある。

大逆転あり、おいしい話あり、まったく飽きさせることがない。

しかし、これらの中で特筆するべきは最終面だ。

シツコイぐらいのしかけの山。

クライマックスの（ええい、バラしてしまおう）ヒットラーの復活、アルバトロスの攻撃、そして危機一髪の脱出と、息をつく間もなさ。

●いい武器を使え！

このゲームでは、ノーマルガン、ロケット砲、ワイドガン、ジョー専用マシンガン、3ウェイの5種類の武器がある。

（正確に言えば、あと一種ハイパーバズーガがあるが、これはほとんど関係ない）

この5種類それぞれメリット／デメリットがあり、使いやすい面、使いにくい面があるので、それを解説しておこう。

・ノーマルガン

ジョー専用マシンガンが手に入るまでは、縦スクロール面でコンティニューを稼ぐのに最適だ。

威力が低いし、連射できないので、横スクロール面では5面でロケット砲を手に入れたら使ってはいけない。

・ロケット砲

単発で弾の速度が遅いので、使うのに根性がいる。だが、威力が大きいので、最後まで使うメインの兵器だ。

とにかく動力室をたったの3発で破壊できるのは、強力なメリットだ。

・ワイドガン

射程の短い7ウェイ。つまり役に立たない。

5面の塔登りでヘリコプター兵をやっつけるときと、2面でクモを倒すときの2回しか役に立たない。それ以外の面では絶対に使わないこと。

・ジョー専用マシンガン

3連射なのと、弾が少し広がることが特徴。

横スクロール面では、これと言って役に立たない。

が、縦スクロール面では、すごく便利なので、これが手に入った後でコンティニューを稼ぐときは迷わずこれを使用すること。

・3ウェイ

6面で堅い壁を壊すのと、7面でヘリコプターを壊すこと以外には役に立たない。

つまり、6／7面以外では、使ってはいけない。

●いいアイテムを使え

このゲームは、無線機、14面の許可証、4面の照明弾の3つを除けば、その面に必要なアイテムというものは存在しない。

逆に言えば、メリットの大きいアイテムを使用したほうが有利なわけだ。

というわけで、ドクだみの推薦アイテム！

とにかく、薬だ！

アイアンブーツだの、連射装置だのに目がくらんではいけない。

アイアンブーツは敵に当らなければいいだけだし、連射装置なぞは根性（もしくは、連射スティック）でなんとかなる。

しかし、薬はなんと言おうと、ヒットポイントを（事実上）2倍にしてくれるのだ。

これ以外を使おうなどとは夢にも考えてはいけない。

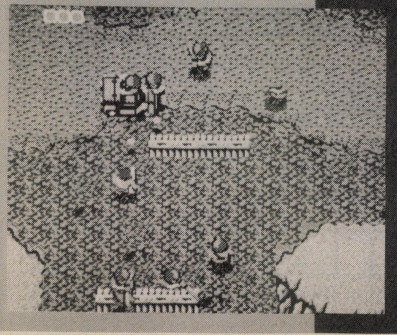
また防御アイテムは、新しいものが手に入ったら、すぐにそれに取り替えること。

これは後のものほど防衛力が強いので、絶対だ。

●コンティニューを稼げ

このゲームでは、縦スクロールの面で堅い敵を倒さなければ、コンティニューが手に入らないんだが、とにかく最初に、これを9ついっぱいまで集めること。

集めてしまえば、死んでもその面の始めからやり直すだけですむけれど、なければ、それまで。ゲームオーバーなのだ。



縦スクロールの地上戦モードだ。ジープを倒せ！

●ガードを無理に倒すな

動力室を守っているガードの中には、どうしようもないほど強いのがいる。

こういうのは相手にせず、ロケット砲をさっさと動力炉にブチこんで勝負をつけること。

ガードを倒しても、楽に動力炉が破壊できるようになるだけで、これといったメリットはないのだ。

ロケット砲3発でケリをつけるほうがよっぽど楽だ。

敵の大ボス、ワイズマン。最終面では……!?

いほどのおもしろさだ。

そのうえオープニングと組になったすばらしいエンディングまで用意されているのだから、もう最高。

じゃあ、文句はないのかというと、これが……まあ……その……少しあるんだな。

ちょっと「メタルギア」（コナミ）のパクリすぎじゃなかろうかという印象がある。

なにせシナリオの構造やら、ストーリー展開、エンディングに至るまでヒジョーによく似たところがたくさん目につくし、それに最後あたりの展開も……××なのだが、しかしまあ、おもしろいシナリオだし、十分にこなれているので文句を言う必要はない。

アクションゲームとして見れば、ほぼ満点クラスのシナリオといえるだろう。

●床抜けをマスターせよ

ドラム缶が置いてある床などの、ふだん抜けることのできない床も、Aボタンと移動キーの下を連射することで、抜くことができる。

このテクを覚えると、いろんなところで使えるので、ぜひ覚えること。

しかし、残念

これまで書いてきたように、このゲームたいへんすばらしく、まさに文句のつけようもないほどおもしろいゲームなのだが、非常に残念なことがいくつかある。

このゲームの「操作」はたいへん滑らかで、操作感も言うことはないのだが、当然のことながら、まったく前例のない操作法なわけだ。

そのために、初めてやると、まるでワイヤーが操作できない。

ゲームのプロを自認するドクだみですら、初めてやったときは1面をクリアするのに四苦八苦したぐらいなのだ。

かんたんに言えば、最初の面が難しすぎる。

たしかに後の面に比べれば、はるかにかんたんなのだが、それでも難しすぎると思う。

このために、はじめてやる人にとって敷居が高すぎるゲームになっている。

1面目だけは、操作に慣れてもらう程度の誰でもできる程度の難易度に押さえなければならなかった。

そうでなければ、いかにいいゲームでもユーザーはやってくれない。

そういう意味で、このゲームの難易度が高くなっているのが、最初の「残念」。

次の残念が「パスワード」がないことだ。

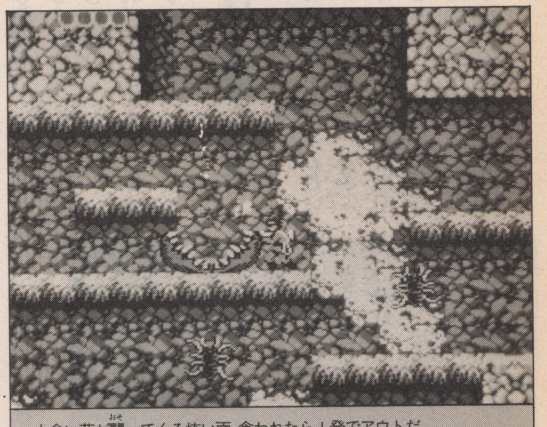
これも難易度に関係するのだが、とにかくすごいテクが要求される（プレイをしているのを見ると、手品か曲芸に見えるくらいのテクらしい）ので、並のユーザーでは3面クリアできれば、万歳というくらいのゲームに感じるわけだ。

それくらい苦労を強いられるゲームなのに、電源を切れば、苦労も水の泡では、あまりにつらい。

そこらへんの配慮が、このゲームは足りなかったと思う。これが第2の「残念」。

そして最後の残念は、細かいところなのだが、地形の当たり判定がきびしすぎる。

たったドットでも「トゲ」に食い込んでしまっただけで、手ひどいダメージを被って、あわれ「あの世行き」というのは、いくらなんでもいただけない。


人食い花が襲ってくる怖い面。食われたら1発でアウトだ。

まとめ

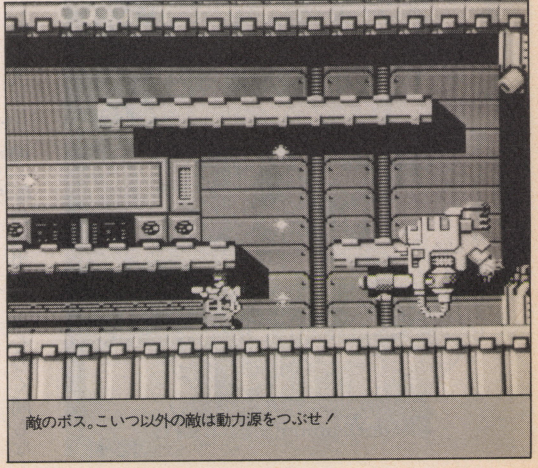
というわけで、まとめよう。

「ヒットラーの復活」はたいへんよくできたゲームで、ほぼ満点レベルにまで達していると考えて、なんら問題はない。

しかし、残念なことに、細かいところでバランスを取ることに失敗しているし、ユーザーに対する配慮が、ほんの少し不足していたと思う。

この失点は大きいので、技術点99点、芸術点80点が妥当なところだろう。

しかし、このゲームのできは最近のアクションゲームでは群を抜いている。お買得度は1000点だ！


敵のボス。こいつ以外の敵は動力源をつぶせ！

●7面の隠し通信室

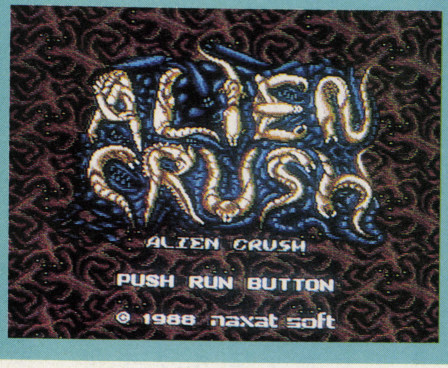
7面の塔の一番上の小屋は、実は中に入ることができる。

ここでは、「交信」するとIUP、「盗聴」するとA、Bボタンを同時に押すことで、POWがいつでも付けられるという、2つのビッグメリットがあるので、どんなことがあっても行くこと。

徹底研究 I

エイリアンクラッシュ

ナグザット PCエンジン 4,900円 研究報告書／ケンmkII ＆ナナセ

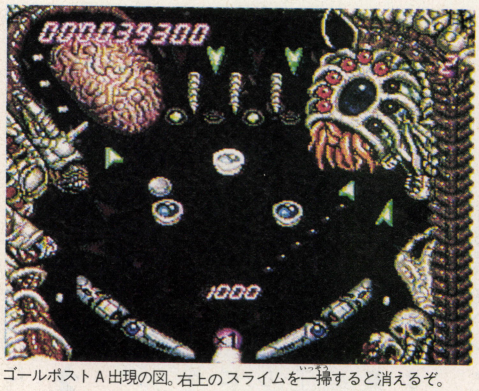


この手記は、PCエンジンの超本命ソフト、エイリアンクラッシュにおいて、幻の9億9千9百9十万9千9百点の実現に、みずからの青春のすべてを費やした、平凡な男の情熱を書き残したものである。

えいりやんはオドロしい

もはや、ご存じの読者も多いと思うが、このエイリアンクラッシュは、新星ナグザットの送る、バリバリのコンピューター・ピンボールゲームである。

このエリクラは、今までのコンピュータ・ピンボールの常識を完全に覆すものだった。今までのゲームの造り出す世界は、どこかパターンが決まっていて、無機的で、機械的な匂いのするものばかりであった。そういう、無機的な色彩を打ち消そうとしても、せいぜいヤクモノにだけ幻想的なものを採り入れるのが精一杯だった。ところが、このエリクラでは、上下2画面のメインステージのなかで、サーバーにはじまるすべてのキャラクターが一体化して一つのオドロオドロしい怪奇な世界を造りあげているのだ！　わが青春のすべてを賭けるゲームにふさわしい。……かわいい　あたし。



ゴールポストA出現の図。右上のスライムを一掃すると消えるぞ。

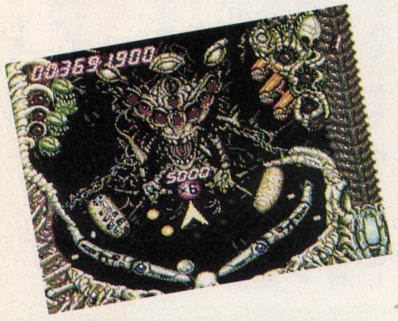
えいりやんを選べ！

ということで、スタートボタンを押すことにしよう。すると、スピードをFASTとSLOWの内から選択するように指示が出る。もちろん、選ぶのはFASTである。エリクラの世界を味わい尽くそうというのなら、FASTでなければならない。ましてや、夢の10億点を目指すのであるならなおさらだ。ちなみに、FASTとSLOWでは、単純にスピードが違うのではない。同じことをやっても、ボールの動きが異なるので注意。

さて、スピード選択でも驚いたが、次に音楽の選択の指示が出るのにも、仰天した。BGMは、2種類。訳名「月食」と、「悪魔のうねり」から選択する。どちらも心地よい音楽ではあるが、ここでも、迷わず「月食」のほうを選ぶことにする。長期戦には、リズムのおいしい、テンポのよい曲が、BGMにふさわしいからだ。

用意万全ということで、ゲームスタート。まずは、ピンボールの基本ともいうべきサーブだ。めいっぱいで打つと、左から3番目のゲートをくぐる。てきとうにパワーをゆるめたり、台ゆらしを使ったりしてコントロールしよう。

さて、いよいよメインステージに突入だ！　夢とロマンの10億点への冒険の旅がいま始まろうとしている！

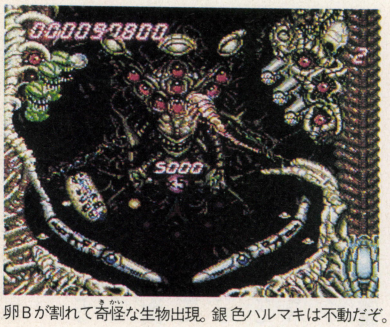


ゴールポストB出現の図。こういうときは、マウスにボールを入れるなよ。

えいりやんのあやつり方

メインステージにおけるヤクモノの得点と機能については別表にまとめたとおり。それぞれ、特色があって飽きのこないものばかりだ。ピンボールは、なんといっても、単調ななかの複雑さにその魅力がある。限られた空間のなかでのボールコントロールこそすべてだ。だから、すぐに飽きのくるようなヤクモノ設定は×。このエリクラはその条件は完璧にクリアーしているぞ。

さて、自軍唯一の味方、フリッパーを紹介しよう。わんぱくなこ



卵Bが割れて奇怪な生物出現。銀色ハルマキは不動だぞ。

いつは、オドロオドロしい画面のなかでなぜか唯一メタリックなあまのじゃく野郎だ。Ⅰコンと方向キーで操作する。Ⅱコンは台ゆらしに使う。ちなみに、TILTの条件はやや甘く、連射でもしない限りまず安全。存分に台ゆらしは使えるのだ。スタートボタンは、ポーズ。長期戦には必要不可欠だぞ。

えいりやんを白い灰にする法

さて、幻の10億点を目指す以上、魅力的なヤクモノも、ある条件下で出現するボーナスステージにも、ある程度は目をつぶらなければならない。いろいろなヤクモノを同時に狙い過ぎると、集中力が欠けてくる。これは、この世界の非情な掟といえる。幻をつかむには何を成せばよいか。答えはかんたん。エキストラボール、そして、メインステージの上下2画面に存在するボーナス点を狙うのである。

えいりやんクラッシュⅠ

闘いの中心となるのは、メイン下部である。ここでの闘いが、夢の実現の第一歩となるのだ。

まずは、右ターゲット、通称ハルマキを3つ叩いて、ハンドCをオープンさせ、左ゲートを閉じよう。こうすると、フリッパー操作さえしっかりすれば、ボールを失うことはまずない。あとは、右ゲートに注意するだけでよいのだが、台ゆらしを有効利用すればよいのだ。そういえば、逆に、フリッパーで取り損ねたボールが、左右のゲートを駆け昇って復活！

なんてこともあったりする。おもしろいね。ちなみに、ハンドCは、あることさえしなければ、ずっと開いたままである。

しかるのち、さらにハルマキを狙い続け、ゴールポストが出現するのを待とう。ゴールポストは、ある条件を満たした後、左右どちらかのターゲットを3つとも叩けば出現する。ゴールポストを出してしまえば、もうこちらのもの。スイッチアイを叩いてボーナス基準点を5000にする。ハルマキを3つ叩いてボーナス倍率を7倍にする。さらには、卵Bを59回叩いて、ボーナスランプをすべて点灯させよう。

仕上げは、左ターゲット通称ゴジラを叩く。すると、マウスが開くから、ここにボールを入れればボーナス。最大206万5000点というおいしさだ。しかも、エキストラボール！　うーん、デリシャス！　留意点としては、ボーナスランプがすべて点灯するまでは、けっしてマウスに入れないこと。せっかくのゴールポストが消えてしまう。また、ゴジラを狙うのも禁物。マウスは開くし、ハンドCをクローズしてしまう可能性が高いのだ。

また、メイン下部で一番怖いのが、メイン上部の右からこぼれ落ちて、そのまま、メイン下部中央付近にナナメに落ちてくるボール。タイミングをうまくあわさないと、苦戦するぞ。また、フリッパーで中途半端に中央付近にフラフラとボールを打ち上げるのも危険。苦労してためた残りボールも、失うのは一瞬だぞ。また、エキストラボールへの志半ばに、ボールを失うと、ボーナス点はすべて精算されてしまうのだ。まるで、海辺に作った砂の城が波に壊されるように。ああ、無情！

えいりやんクラッシュⅡ

次は、メイン上部の闘い方である。上部のボーナスは、下部以上においしいが、なんといっても難しい。しかし、ここでミスっても下部があるから安心だし、たとえボールを失っても、ボーナスは精算されないから、ゆっくり攻略しよう。

エキストラボールへの道は、メイン下部とほぼ同じ。しかし、下部では、ボーナスランプがすべて点灯すれば、基準点も倍率も関係なかったが、上部の場合は、ボーナスランプをすべて点灯させたうえに、きっちり5000×7を達成し、しかるのち、上部ゲートのランプを4つとも点灯させ、さらに触手に放り込んで、やっとエキストラである。苦しいのだ。

しかし、基準点UPとボーナスランプは、単純作業の繰り返し。途中でボーナスを精算してしまわなければ、いつかは5000も69個も実現する。たいへんなのは、倍率のUPなのである。

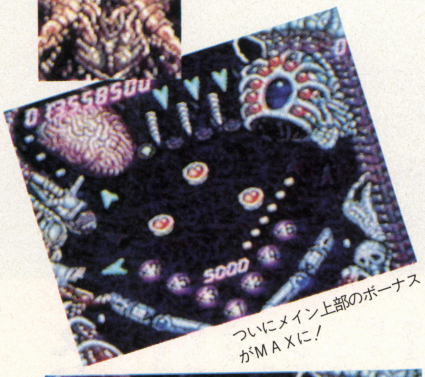
倍率のUPは、ホールBに入れることなのだが、これが難しい。そこで、下部との連携が必要となる。まず、上ゲートの右端のランプを点灯させ、ホールBの口が開いたら、そのまま、メイン下部に移ろう。そして、マウスに入れるのだ。すると、ボールはホールCから出現する。このとき、あるバンパーの配置のときに、左フリッパーを上げておくと、あら不思議、かってにホールBにボールが飛び込むのである。

バンパーの配置が、異なるときは、マウスに入れるときにボーナスステージに入るようにしておこう。すると、バンパーの配置がリセットされて、お望みのものになるのだ。また、この方法は、ある条件を揃えることによって、ホールBに入れて、すぐ下部に移って、マウスを開き入れる、するとホールCからボールが飛び出し、なぜか閉じていないホールBにまた入る、という連続攻撃も可能になるぞ。

ここで、得られるボーナスは、最大241万5000点。愉快だぞ。

がチョーン。卵Aが割れた。卵のなかにみえるウジムシが……。

奇怪なエイリアンが2人合わせてコンニチワ。



ついにメイン上部のボーナスがMAXに！

メイン上部のエキストラボール。

メイン下部のエキストラボール。

最後のチャンスは必ずモノにしろ！

ヤクモノ紹介コーナー

エイリアンクラッシュに登場するキャラクターは多種多彩。しっかり覚えようね。

スライム

各500点。すべてのスライムを殺すとゴールポストAが上がる。他の場所も同じ点。

上部ゲート

各1,000点。左から、ホールD、ホールC、ホールA、ホールBを開く条件となる。ランプが4つ同時に点滅するとボーナスチャンスになる。台ゆらしが重要なテクになる。

ホールA

1,000点。別名触手、通称オーム。ボーナスチャンスの仕上げはここだ。

卵A

1,000点。通称サラマンダ。ボールが10回当たると50万点で、さらにエイリアンが出現。

ホールC

2,000点。ある条件下で、ボーナスステージ1への入口となる。

ボーナスランプA

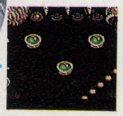
緑色の矢印が点いている部分にボールを入れると点灯する。MAX69個。

ホールB

2,000点。ここにボールを入れるとメイン上部のボーナス倍率がUP。また、ある条件下で、ボーナスステージ2への入口になる。狙いにくいが、あるパターンにもち込むと、かんたんに入る。

目玉

3,000点。バンパーの配置を変え、ボーナス基準点をUPさせる。



バンパー

各200点。配置は全部で8とおり。基本的にただの邪魔。

ホールD

1,000点。ここが、開くとメイン上部の左ゲートが閉じる(なんのこっちゃ)。ある条件下で、ボーナスステージ2への入口となる。

ハンドA

2,000点。ボーナスランプがケタ上がりすると開く。はっきりいって開いたら迷惑。

左ターゲット

1,000点。通称ゴジラ。こちらも3つ全部倒すとボーナス倍率がUP。ある条件下で、銀色ゴジラとなる。こいつは2,000点。狙いにくいし、また、マウスを開く目的以外で狙わないほうが得策。どうしてもというときは、ハンドCを開いてからにしよう。

ゴールポストA

卵Aのまわりのスライムを一掃すると出現する。同じことをもう1回やると消える。

ボーナスランプB

全部で、59個点灯する。ボーナス点UPの秘訣。

スイッチアイ

500点。メイン下部のボーナス基準点をUPさせる。まんなかの目は、ボールがまんなかから直通で、落ちるのを防ぐありがたい存在。

マウス

左右ターゲットを全部倒すと開く。ボーナス点がMAXになるまでは、あまり狙わないほうがよい。ある条件下で、ボーナスステージ4への入口となる。

ゴールポストB

ある条件下で、ゴジラかハルマキを全部倒すと上がる。ボーナスステージに入るか、マウスに入れるとリセットするので、注意。

ハンドB

ゴジラを倒すとオープン。ただの迷惑。

ハンドC

ハルマキを全部倒すとオープン。メイン下部でのエキストラボールの第1歩。はじくと、閉じるので要注意。

右ターゲット

1,000点。通称ハルマキ。3つ全部倒すと、ボーナスの倍率がUPする。ある条件下で、銀色ハルマキになる。こいつは2,000点。狙いやすく、一番なじみやすいヤツ。

卵B

500点。10回ボールを当てると、5,000点で、さらに卵が割れてエイリアンが出現。これを倒すと3,000点。

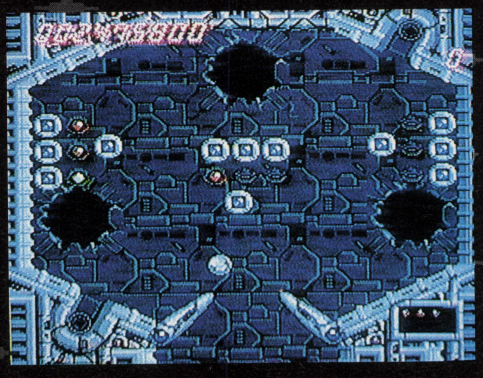
サーバー

ボールの発射装置。Ⓘボタンを押しつづけるとパワーがたまって勢いよく発射できる。

どこのボーナスステージがおいしいか？

エリクラでは、メインステージの他に4つのボーナスステージがある。
どれも、個性的な、おもしろい面だぞ。

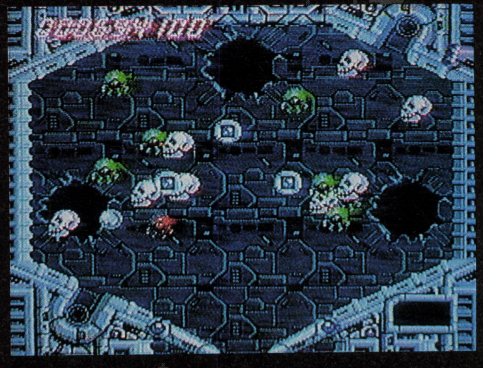
ステージ3



ボーナスの基準点が偶数のとき、ホールBに入れる。

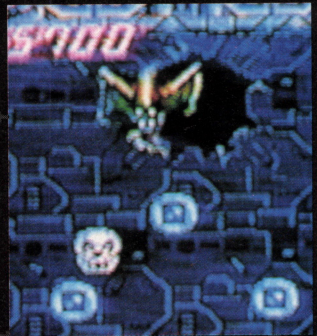
バンパーのそばにある目玉をすべて見開かせるのが目的。バンパーに当てるとボールが早くなるので、あんがい早くにパーフェクト達成できるが、逃す確率も、ステージ1・2に比べると格段に高い。パーフェクトで952,000点。

ステージ4



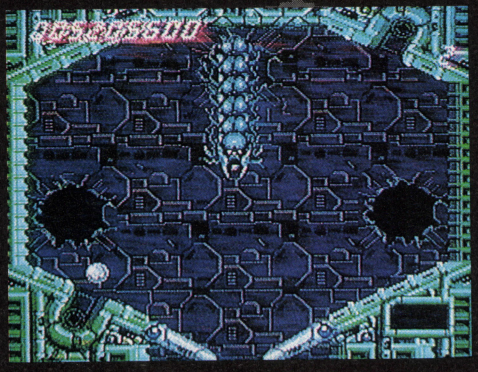
ボーナス倍率が偶数のとき、マウスに入れる。

エイリアンとガイコツを穴に落とす。唯一の、メイン下部から入るボーナスステージ。点数的に一番おいしい。さらに、ある条件を満たすと、あるものが出現し、50万点ボーナス。それを破壊すると、100万点ボーナスにエキストラボーナスが得られる。パーフェクトで1,576,000点。



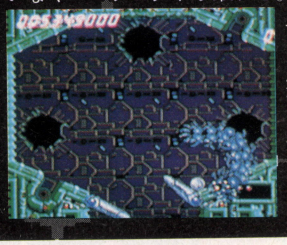
出た！　通称トリさん。どうしたら出現するのかは秘密なんだよ～ん。

ステージ1

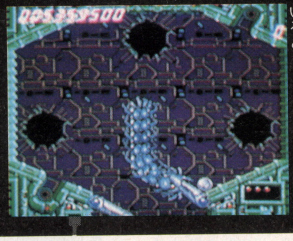


ボーナス倍率が奇数のとき、ホールCに入れる。

登場キャラクターはムカデ。ナウシカに出てきたヤツにそっくり。右フリッパーでボールを止めておくと、自動的に頭をぶつけるしかけになっている。すると、体が7つに分解するから、部分が右下に寄ってきたら、軽くボールを動かして、1つ1つ地道に倒そう。左フリッパーは使う必要はないぞ。時間さえかければ、間違いなくパーフェクトが取れる。パーフェクトで、892,000点だ。

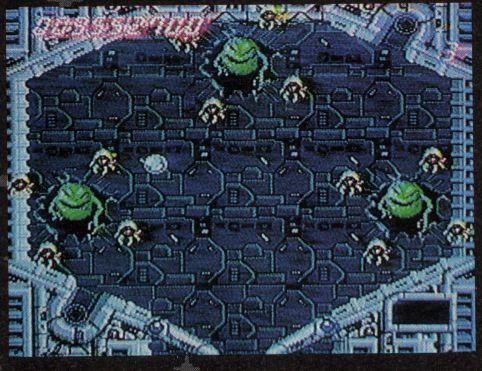


こんなふうにムカデの方からやってくるんだよ～ん。



右フリッパーでボールを持っていると……。

ステージ2



ボーナス倍率が偶数のとき、ホールDに入れる。

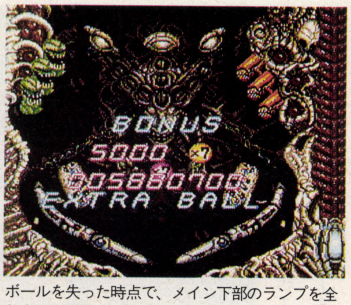
通称ゴーストバスターズ面。なかなか愛嬌のあるエイリアン3匹とそれを取り巻く計15匹の小エイリアンが登場する。点数的には、あまりおいしくない。パーフェクトで405,000点。

ネバーエンディング えいりやん

そして、闘いは続く。開発の方によれば、3日闘い続けると、幻の10億点が見えてくるという。まァ、30時間くらいだろうか……。遊びにおいでョも見ずに、闘い続ける。残りボールを9個にすると、ふと緊張の糸が切れる。残りボールは最大9個までである。つまり、今まで目の前にあった目的がなくなるのだ。そうするうち、ボールが減り始める。集中力の限界か……。眠り姫も呼んでいる。今日はこのへんで打ち止めにして、電源を入れたまま、明日再挑戦したほうがよいだろうか？　いや、大丈夫だ。あと、1つボールを増やしたら終わりにしよう。あァ、転落の1歩なんて、いつもこんなものである。まだ、大丈夫なんて思っているうちに、取り返しのつかない事態に追いこまれるのである。

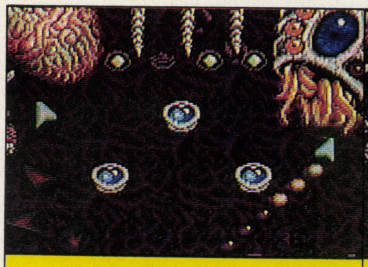
あっという間にゲームオーバー。幻は、まさに幻で終わった。こんなことなら、遊びにおいでョは見ておくべきだった……。ん？　なんだ？　ルーレットか？　オーッ、これは、ラストチャンスではないか！　スコアの下3ケタが合うとボール追加なんだ。オオッ、エキストラボールだ。Thanks！

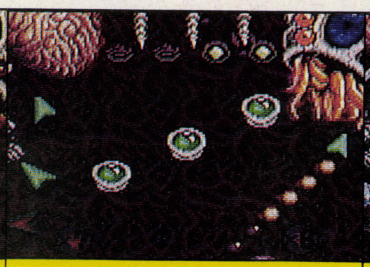
かくして、終わったかに見えた闘いは、まだまだ続いていくのだった（ただし、ラストチャンスは1度だけだよ！）。終わりの気配を予感させながら……。

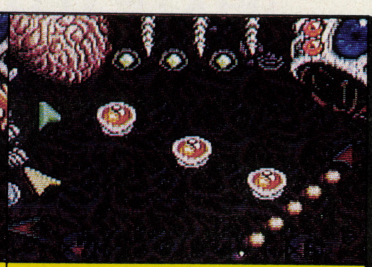


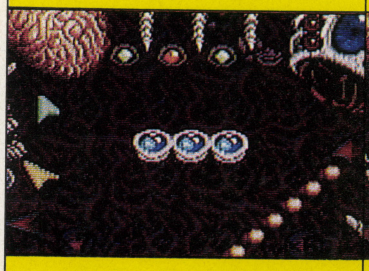
ボールを失った時点で、メイン下部のランプを全部点灯させておけばエキストラ。

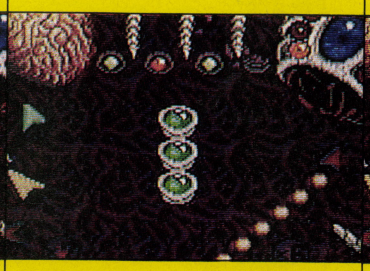
バンパー使ってハイスコア!!

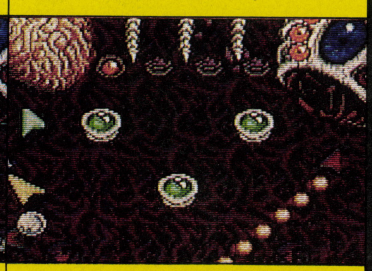

Ⓐいわゆるひとつの基本パターン。ボーナスステージから出るときは必ずこのパターンに戻る。

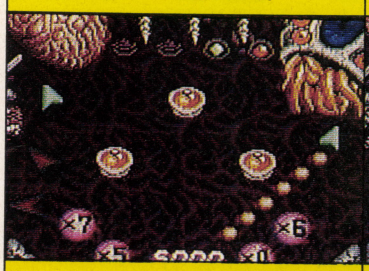

ⒷCの逆パターン。ちょっとあつかいがムズかしいかな。でも、赤中心のエリクラで緑はココチヨイ。


Ⓒ右端のバンパーに注目。A同様、このバンパーを利用して、ホールBに入れる技が可能だぜい。

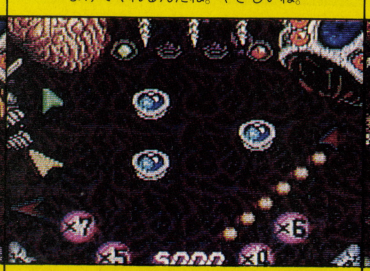

Ⓓ壁。カベカベカベガベガ。ボールをうまく、上に乗せてやれば、ボーナスランプが稼げるかも。


Ⓔじつに礼儀正しい。フリッパーの邪魔にならないように整列して、よけてくれるんだね。やさしいね。

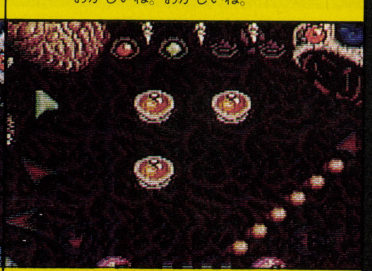

ⒻAのサカサマ。じーっとみてると、なにか人の顔にみえてくる。おかしいね。おかしいね。



ⒼAの色違い。緑色のパターンもあるよ。3色セットなんて、おしゃれだね。



Ⓗ地味なやつです。青い稲妻と呼んでやってください。かわいがってね。


Ⓘはっきりいってジャジャ馬。左のフリッパーでバンパーに当てないようにするのは苦しい。

よいこのエリクラ考

このエイリアンクラッシュでは、なんと、スコアが9ケタまで用意されている。驚異的なインフレゲームだ。しかも、スコアをMAXにすると、エンディングシーンがあるらしい。しかし、999、999、900点を得るためには、正攻法ではあまりに時間がかかりすぎる。3、000万点を過ぎたあたりからは、完全に単調なゲーム展開になってしまうのだ。

たとえば、3、000万点ごとにボーナスステージをはさむとか、5、000万点ごとに点数の増え方が倍倍になっていく、さらには、パスワードコンティニューを付加するといった配慮も欲しかったような気がする。また、画面的にも、全部で静止画面が3面（メイン2画面と、ボーナスステージ1画面）しかないのでは、ちと寂しい。

とはいえ、これは、エリクラのモノスゴさに感動した結果の高望みであって、今までのコンピューター・ピンボールのなかでは、完全に頭1つ抜けているゲームといえよう。難易度は、今までのコンピューター・ピンボールのなかでは、やや易しめに設定されているが、これも丁度よい。とにかく、すっきりとしたゲーム展開で、入り込みやすく、さらに、音楽とグラフィックでひっぱるという、PCエンジンの王道ともいえる出来に仕上がっている。妙にメジャーな匂いのするゲームという印象があるのは、私だけだろうか？

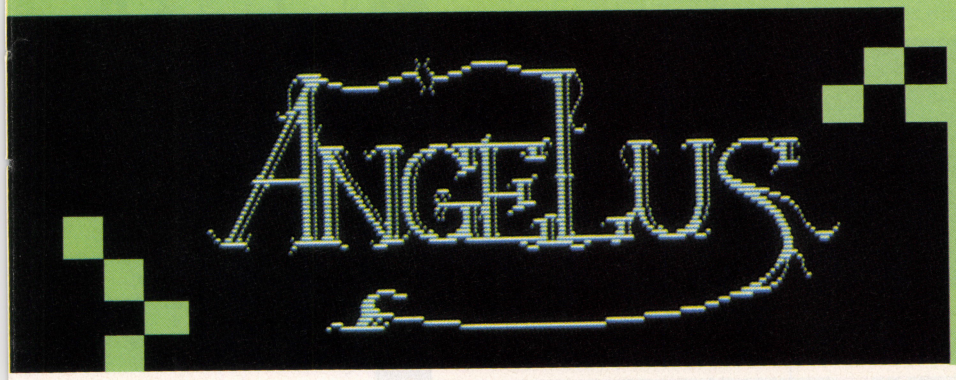
ぜひ、大画面、ステレオ音響でやってもらいたい。AVブースターも必須だ。ホールからボールが吐き出されるときのペッという音が、じつにリアルなのだ。

だからこそ、AVショールームにこいつを置いたり、街頭大画面テレビ（とくに東京ドームなんか最高！）でデモれたりしたら、痛快だろうなって、密かに期待していたりするわけだ。

徹底研究 Ⅱ

アンジェラス

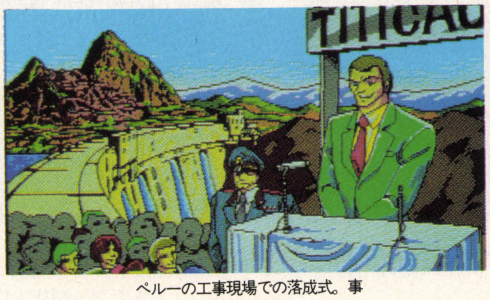
PC-88SR以降　8,200円　エニックス　研究報告者：炎上寺



東京、ロンドン、ペルーなど世界各地を舞台にしたネオオカルトアドベンチャー・アンジェラスは、壮大なドラマだ！

プロローグ

ペルーでは、西ドイツ最大の建設会社、バイエルン・カンパニーが古代文明の遺跡であるピラミッドを移転し、その跡地にダムを建設してしまおうという大事業に取り組んでいた。そして、とうとうその工事も無事に終わり、今まさに、落成式が行われているところだ。

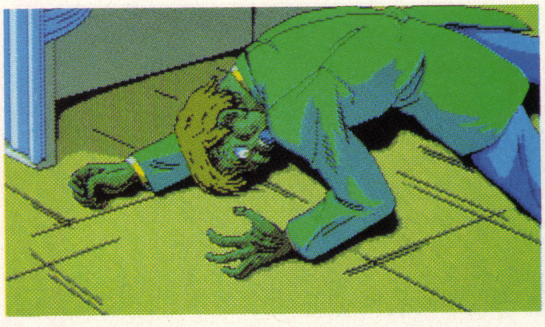


ペルーの工事現場での落成式。事件はここから始まった……。

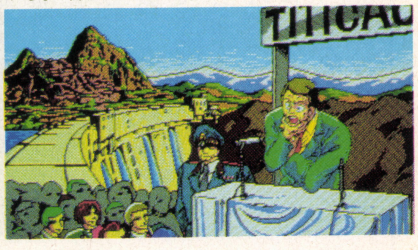
しかし、誰がこれから起きようとしていることを予期できただろうか？　この会社の副社長であるシュミットが、演説の途中に突然苦しみだし、その場に倒れたのであった。しかし、それはふつうの死に方ではなかった。全身が緑色に変化し、ただれ、さらに血管が浮き出すという、見るに絶えない姿であった。彼は絶命したのだ。

また、ちょうど同じころに、東京は新宿のとある喫茶店でペンフレンドの美幸とおしゃべりを楽しんでいた一人の少女、エイミがペルーで倒れたシュミットと同じように突然苦しみだし、緑色に変色しながら気を失ってしまったのだった……。

ほぼ同じころの東京。なぜペルーと東京で同じことが……。



それは突然始まった。なんの前ぶれもなく苦しみだしたのだ。



報告を聞いたブライアンはロンドンへ戻るための飛行機に乗り込んだ。しかし、この飛行機の中で、悲惨な情景を目にすることになろうとは思ってもみなかった。

2人いる主人公の片方のエリス。なかなかの美人さんです。

そして、イギリスのロンドン・ポスト誌の記者であるエリス・ミラーは、この同時に発生した不思議な事件について興味を持ち、出張先の同僚のブライアンに一部始終を連絡した。

飛行機内で……

これから先は、実際にこのゲームを進めていくうえのポイントを挙げていこうと思う。

まずは、ロンドンへ戻る飛行機の中。まずここでは、手に持って

いる雑誌に目を通してみよう。そこには、ペルーの占い師のデュマのことが書かれている。なんでも、占いの的中率が9割以上というんだから、これが本当だったらすごいことだ。

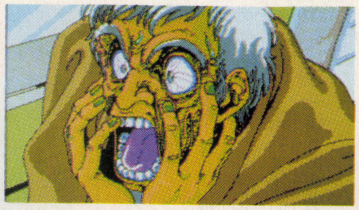
次に、隣に座っている人に話しかけてみよう。彼の名前は、ガルン・ドッペスという西ドイツの人で、ペルーでのピラミッド移転の件の関係者だということがわかる。彼と話を続けていくうちに、彼はペルーでデュマに占ってもらったことがあるということをブライアンに教えてくれる。

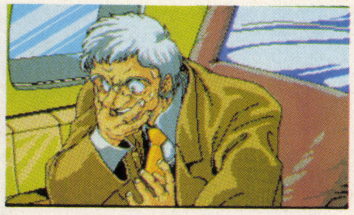
デュマの占いによると、彼（ガルン・ドッペス）はある呪われている物を手にしていて、それを早いうちに手放さないと呪い殺されてしまうだろうと言われたそうだ。

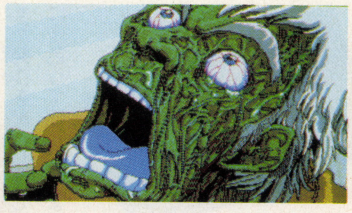
『今の時代に、呪いなんかあるものか……』と彼は言うものの、どこか不安そうである。

そうこうしているうちに、突然彼が苦しみだし、ペルーや東京の2人と同じように緑色に変色して、まるでミイラのようになってしまう。

隣り合わせたガルン・ドッペスも、いきなり苦しみだした。





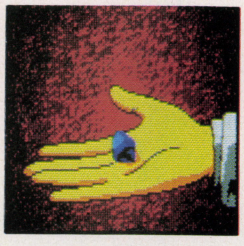


彼の上着のポケットを調べてみると手帳が見つかる。そして、彼の座席の下をよく調べてみると、青いプリズムの形をした石が落ちているので拾っておこう。

心配してそばに来ていたスチュワーデスに、この飛行機に乗り合わせていたブライアンの友人である細菌学者のエドガー・スミスを呼んでもらおう。

かけつけたエドガーに彼（ガルン）を診察してもらうのだが、原因がよくわからないのでこのままではどうしようもないという。

この青い石には、どんな謎が秘められているのか？

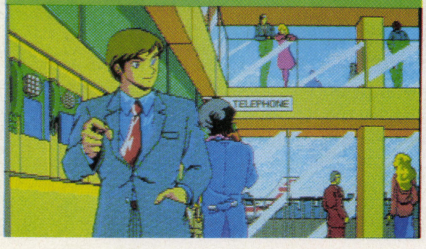


エドガーはこの緑色に変色してしまう症状に思い当たるふしがあるという。ロンドンに到着したら、自分の病院に運んでもっとくわしく調べたいので、君（ブライアン）も病院に来てくれと言った。そうこうするうちに、飛行機はロンドンに到着する。

もしも、飛行機がロンドンに到着しないときは、何かやり残していることがあるはずだから、もう一度調べ直してみよう。

細菌学者のエドガーにも、原因がよくわからないらしい。

ロンドンで



さて、ロンドンに到着すると彼の勤めているロンドン・ポスト誌の編集部とエドガーの経営する病院の間を移動することになる。

編集部には、彼の同僚のエリスとガイスが彼の帰りを待っていた。ここで飛行機内でのできごとを彼らに話すと、エリスがペルーと東京で起きた例の2つの事件について調査したことを教えてくれるので、よーく話を聞いておくように。

話を聞き終わったら、病院に電話をかけてみよう。電話の返答が手術中だったら、まだ編集部でやり忘れていることや聞きのがしていることがあることになるぞ。

手術が終わっていたら、病院へ行こう。

病院の受付でエドガーのいる院長室の場所を聞き、エドガーに会うんだ。とにかく、ここではエド

ロンドンにある編集部。編集長がいないのでノンビリしている。

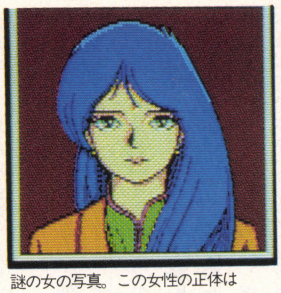
現代医学でもガルンたちの病気の原因はわからない。

ガーの話を聞いてみよう。ガルンは残念ながら、手術中に死んでしまったそうだ。

あと、ここでは重要な情報を知ることができるぞ。それは〝悪魔の福音〟だ。これは、エドガーがペルーの骨董品屋で買った物だそうだ。買った店の名前を聞き忘れないように。あとは〝悪魔の福音〟の内容についてよく話を聞いておくことがポイントだ。

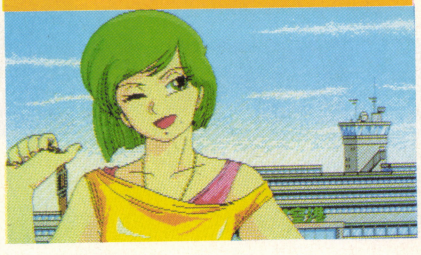
悪魔の福音に記されている文字が解読できれば……。

エドガーとの話が終わったら、ガルンの遺族に会い、彼の遺品を渡してもらおう（手帳とどこかの電話番号の書いてある紙きれと、謎の女の写真が手に入る）。


謎の女の写真。この女性の正体ははたして何者なのか？

編集部に戻ると編集長が帰ってきている。編集長から、ペルー行きの許可が出て、キミはこの事件を調査するためにペルーへ飛ぶことになるのだ。

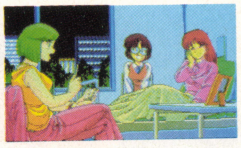
日本、新宿



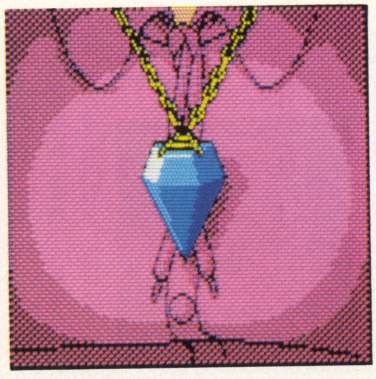
ブライアンがペルーへ調査しに行っている間、エリスが日本を調査することになる。

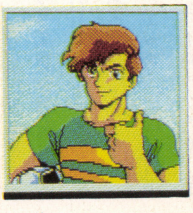
ここ、日本、新宿はアメリカ人の娘、エイミが緑色に変色して苦しみだし、倒れた場所である。しかし、彼女は一命を取りとめたそうだ。

エリスはエイミの入院している病室に彼女を訪ね、今回の件についてインタビューすることにした。エイミ、そして彼女の友人の美幸からその時の状況について詳しく話を聞くように。

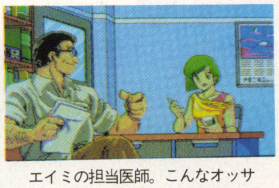

回復したエイミに質問するエリス。しかしこのあとエイミは……。

ふと、エリスはエイミの胸にさがるペンダントに光る青い石が、ガルンの倒れた場所に落ちていた、あの青い石と同じ物であることに気がつく。それは、西ドイツに住むボーイフレンドからのプレゼントだった。

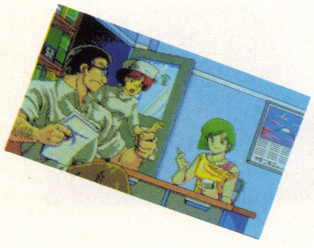

エイミの持っている青い石のペンダント。事件との関係はあるか？


エイミのボーイフレンド。彼女に青い石のペンダントをくれた。

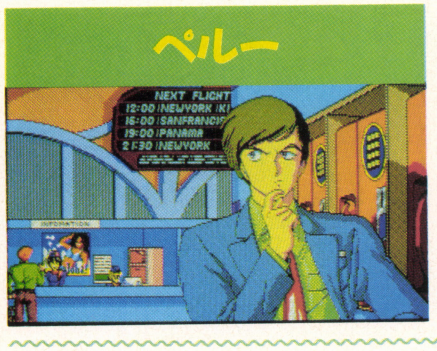
そのあとで、彼女の担当医の佐竹医師に会って話を聞いておこう。

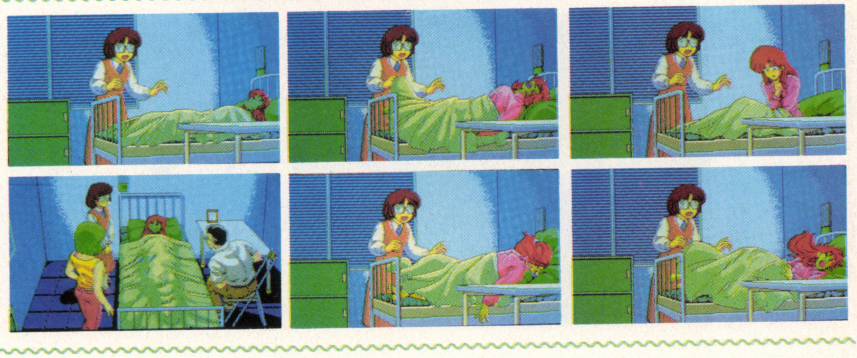

エイミの担当医師。こんなオッサンで、大丈夫なんだろうか？

やはり、この病気に関しては原因不明だという。しかし、エイミはまた発作を起こしてしまい、緑色に変色して死んでしまうのだった。


突然看護婦が飛び込んできて、エイミの様態が急変したと告げた。

ペルー





これで、日本での調査はおしまいになる。しかし、彼女が死ぬ瞬間に言い残した『セヴァ』とはなんなのか？　どうも気になる。

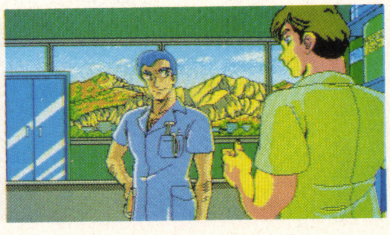
日本でのエイミの捜査が終わると、今度はブライアンがペルーを調査する場面に変わる。

まず、ペルー空港に降りたったら、ロンドンにいたときに電話をかけても通じなかった、電話番号の書いてあったメモがあったはず、そこにかけてみよう。すると、この電話番号はリマ大学の番号だということを知ることができるぞ。

ここペルーで移動することのできる場所は、ホテルとリマ大学とイザベルの家とガストバのいる骨董品店、バイエルン建設のペルー支店、ペルー警察、占い師デュマの家、ランディー刑事の家だ。

しかし、最初からここに挙げた場所全部には移動できなくて、情報などを入手していないと行けない場所もあるんだ。

リマ大学でモリアム教授に例の謎の女の写真を見せると、この女がイザベルという名前であることがわかり、彼女の居場所も知ることができる。


リマ大学のモリアム教授は謎の女性を知っていた。

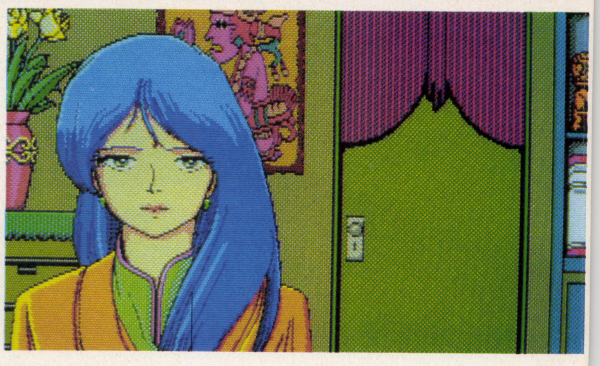
で、彼女イザベルに会うと、今度はガストバの骨董品店の場所がわかるぞ。

バイエルン建設ペルー支店では、

タイラーに何回も会っているうちに、地方新聞に占い師デュマについて書いてあった記事のことを思い出してくれるぞ。このことは、

たとえ人相が悪くても、警察官は警察官なのだ。

地方新聞に載っていたデュマの記事。これは重要な手掛かりだ。



写真の女性イサベル。どこか影のある人だ。

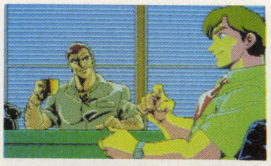
バイエルン建設からも情報を手に入れよう。タイラーに聞け。

忘れずに聞くように。

今度はペルー警察ね。最初は表にいる警察官にちっとも相手にされないんだけれど、やることやっていると警察官が2人になっているときがある。そうすると、パルドル警部とランディ刑事に会えるようになるんだ。ただ、2人ともとっても仲が悪いから、話を聞くときにはこの2人の言っていたことをよく思い出してね。

そうそう、ランディ刑事の家に行って追い出されちゃうことがあるけれど、何回も訪ねると話をしてくれるよ。彼からは、パルドン警部が青い石を持っていたということと、占い師デュマの居場所を教えてもらうことができるんだ。

そして、とうとう占い師デュマに会える。彼女の言うことはとっても重要なのでよく覚えておいてほしい。なぜならば、ブライアンにかかわることだから……。



ペルー警察のパルドン警部とランディ刑事。話は注意深く聞こう。

ついにデュマに会えた。しかしたいへんなのはこれからなのだ。

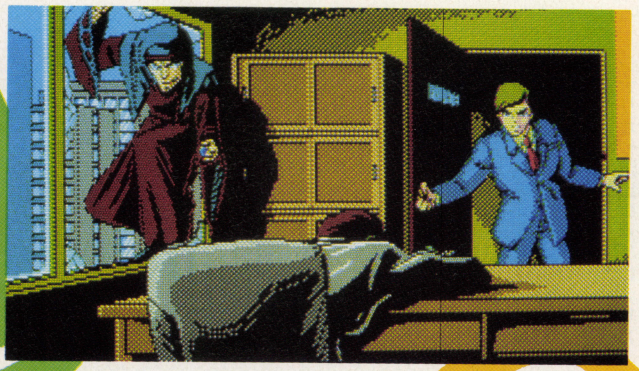
で、デュマに会ったあとにホテルに戻ってこれまでのことを整理してみよう。しかしまた、事件が起こってしまうんだ。

その事件とは、ペルー警察で会ったパルドン警部の身の上に起こったことであった。彼は、ランディ刑事の言ったとおりに青い石を持っていたのだ。ペルー警察にかけつけると、そこには彼の無残な死体が……。

なんと新たなる被害者はペルー警察のパルドン警部だった……。

これで、犠牲者は3人になってしまった。しかし、まだ新たな展開が待ち構えていたのだった。

とうとう、邪神僧が邪神セヴァの復活のため、魔の手を伸ばしてきたのである。なにか胸騒ぎがする、エドガーが危ない……。ブライアンはロンドンに戻ることにした。



再びロンドンで

ロンドンの編集部にも邪神僧の魔の手が伸びていた。病院では、エドガーの息子から悲報を知らされることになる。ここでは、エドガーの持ちものだった〝悪魔の福音〟を手に入れることができる。

ロンドンに戻ったブライアンは、悪魔の福音を手にペルーへ飛んだ。

「そういえば、リマ大学のモリアム教授がこの文献を見たいっていっていたっけ」

ブライアンは、またペルーに飛んだ。

俺はいったい誰なんだ?

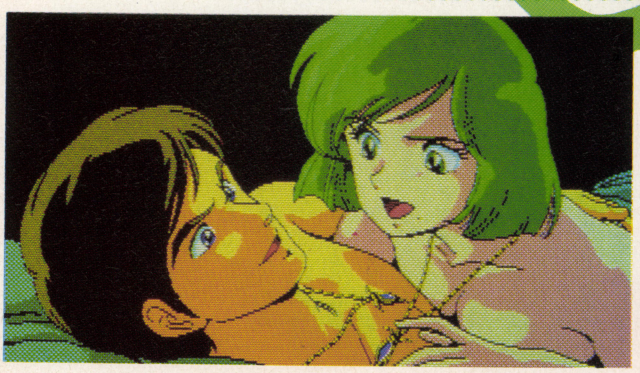
再びペルーに戻ったら、デュマの家を訪ねよう。デュマは聖域の場所がわかるというペンダントを渡してくれる。

デュマから渡されたペンダント。これにはどんな秘密があるのか?

さっきからどうも気になってしようがなかったんだが、デュマの話だとブライアンは邪神セヴァを倒す宿命にある人物?の転生した姿だと教えてくれる。

じゃあ、彼はいったい……?

ここまでくれば、このゲームをやめるわけにはいかないぞ。



ようやくエリスと再会。なぜか2人の胸には同じペンダントが……。

っている人はもうわかっているよね。あえて、言わないけれど。

ペンダントを渡してもらったあとにホテルに戻ると、日本で調査をしていたエリスと再会することになる。再会に喜ぶ2人。愛しあう2人の胸には同じペンダントが光っていた。なぜ2人は同じペンダントを身につけているのだろうか？ このペンダントの秘密とは？

物語はいよいよクライマックスへ！

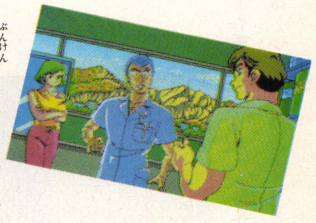
これから先は、ブライアンとエリスの2人でペルーを調査することになる。移動できる場所はリマ大学とデュマの家、ガストバの骨董品店の3ヵ所だけだ。

しかし、どこの場所も1回目は何もできなかったり、入れなかったりするんだが、ガストバの骨董品店に2回目にきたときに、どうも様子が変なのがわかる。

なんとガストバが誘拐された！ どうやら、邪神僧たちがからんでいそうだ。

骨董品屋のガストバが誘拐された。事件はますます複雑になっていく。

その後リマ大学に行ってみると、モリアム教授がなにかにおびえているようだ。せっかく2人が〝悪魔の福音〟を持ってきたのに、彼が2人に見せてくれようとしていた文献を誰かに盗まれてしまったという。



モリアム教授の態度がおかしい。何かが起こっているようだ。

いったい誰が？ しかしここにも魔の手が伸びてきた。突然、窓を突き破り、邪神僧が飛び込んできたのだった。

突然、邪神僧たちが飛び込んできた！ あぶない!!

あまりのことに驚いている3人に、邪神僧が襲いかかる。モリアム教授に、そして愛するエリスにも魔の手が……。

邪神セヴァとの対決

エリスを助けるにも方法がわからないので、とりあえずデュマの家を訪れることにした。すると彼女は、邪神セヴァを倒すために必要な、〝サイファの角〟というアイテムをくれるぞ。

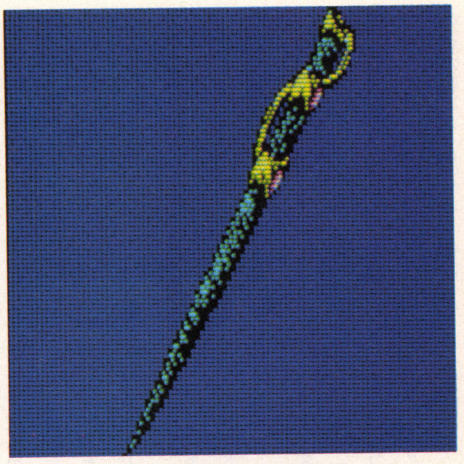
『魔人像のプレッツェン・ポイントにこれを打ち込め！』

これが、彼女の最後の助言だった。

ちょっとここで〝プレッツェン・ポイント〟について説明すると、どんな物体にも、ある一点を突いただけで粉々になってしまう点(ポイント)があるんだ。その点のことを〝プレッツェン・ポイント〟って呼ぶんだ。

あの、地球上の物質の中でもっとも硬いといわれているダイヤモンドでさえも、この点を突くことによっていともかんたんに砕くことができるんだ。ちょっと余談になってしまったけれど勉強になったでしょう？

さて、このアイテムをもらったあとは、いよいよ邪神セヴァの待つピラミッド跡へ訪れることになる。ここから先は、どんな人でも進むことができるから、ポイントを書くのはここでおしまいにしておこうと思う。



▲デュマがくれた〝サイファの角〟。これでセヴァを倒せ!!
◀いよいよ邪神セヴァと最後の対決だ！ エリスを救うんだ!!

邪神セヴァは、最愛のエリスはいったいどうなるのか、それはキミたちの目で実際に確かめてほしい。

それでは、諸君の健闘を祈ることにしよう。

最後に

発売前からけっこう話題になっていたこのゲーム、みんなは実際に遊んでみてどんな感想を持っただろうか？

ちょっと気がついたところを2、3挙げてみよう。

音楽の面では、SBII（サウンドボード2）に対応してあり、迫力のあるサウンドが楽しめるようになっているんだ。

シナリオや演出の点では、いたるところに映画的な作りをみせている。あのオープニングのデモといい、なんていうのかな、とっても雰囲気がいいんだよね。

ぼくは、あまり映画のことに詳しくないんだけれど、映画の手法が使われているんだから、逆にこれをもとに映画を作ってもおかしくないといえるだろう。

それから、もう1つ、アプリシエイションシステムね。

このゲームを終了させた人のみが最初から最後までゲームのあらすじを見ることができるようになるモードなんだが、アニメビデオみたいに観賞することができる。ただし、全部見ると2時間もかかってしまうんだが……。これは時間があるときに、ゆっくり見るようにしたほうがいいかもね。

それから、ちょっと不満に思った点を1つ。キャラクターのしゃべりがとっても遅くて、イライラするんだよね。メッセージは出ているんだけれど、まだ画面では口をパクパクしているし、同じことを聞いちゃったときなんかもう絶句……。これは、次回作のときまでに直しておいてほしいな。

たとえば、高速口パクモードなんかつけたりとかね？

え、次回作？ ゲームを終わらせた人の中には、何か納得いかない人がいたと思うんだ。

ゲームの最後まで使わなかったアイテムがけっこうあったでしょう。じつは、今回の作品は次回作への伏線だったんだよね。どうもくさいなーと思っていた人もいるんじゃないかな？ 発売日はまだ未定だけれど、ひょっとしたらアドベンチャーじゃなかったりしてね。今から期待しておこう。

徹底研究 Ⅲ

アクロジェット

システムソフト　MSX2（PC-88SR以降版もあり）5,800円　研究報告者　霜丘明人

一見、とてもジミなゲームなんだけど、プレイしてみるとなかなか奥が深いアクロジェット。練習を積めば積むほどおもしろくなるから、このページをじっくり読んで一人前のアクロバットパイロットになってくれい。

離陸直前、感激するのも最初のうち。その後は機械的に……

ミるものから、やるものへ

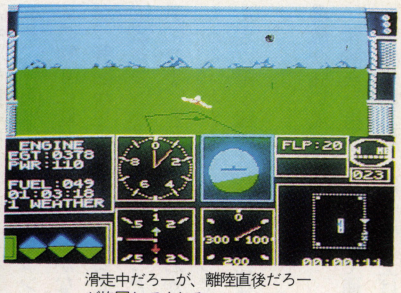
べつに自慢するわけではないが、ワタシャ、アクロバット飛行というものは、見物して「ワー！」とか「オー！」と喚声をあげて、拍手喝采するものだと思っていた（アナタもそーでしょ）。しかし、アクロジェットのマニュアルを読んで、この考え方は崩れさってしまった。

アクロバット飛行はスポーツ！

こうなると、アクロバットは映画の中の出来事か、どっかの空軍のデモンストレーションだ、なんて言ってられない。そのうちに、「ワタシ、宙返りできる人がイイナ」なんて女性が出現するかもしれないし、MATやTACや地球防衛軍への入隊を希望していた人（こんな奴、おるんかいな!?）が、「入隊せんでも、飛行機に乗れるんか」とゆーことになるかもしれないのだ。

では、来たるべき時代に乗り遅れないように、万能型フライトシミュレーター「アクロジェット」でアクロバット飛行に慣れておきましょう。

理想的な離陸の仕方、というよりマニュアルどーりに飛ぶとこーなる。



滑走中だろーが、離陸直後だろーが旋回してくれる。

離着陸は基礎の基礎である

「アクロジェット」のメインは、競技会に出て、ひっくりかえって飛んだり、宙返りなんかをして高得点をマークすることなんだけど、宙返りをする前に離陸をしなくてはならないし、競技の最後には着陸という一世一代の大仕事がひかえている（空中スタートもあるが、ペナルティーが……）。着陸はマニュアルどーりにバカ正直にやってもいいし、自己流でもかまわない（だからといってスカイ○ッドのように背面着陸なんてことをやらないよーに）。

さて、操作法を知らないと離陸さえままならないので、ちょっと説明を。

BD－5J（自機）はカーソルキーで上昇、下降、左右旋回。スペースキーでエアブレーキ。リターンキー（後で詳しく説明）も使う。飛行中はこれだけ（使おうと思えばもっと使えるけど）。離着陸時はちょっと増えて、Bがタイヤブレーキ、Lが車輪の上げ下し、Fが揚力の調節、0～9（テンキーは使えない）がエンジンの出力。ほかにもF－キー、A、W、S、Zなどがあるが、こんなのは必要に応じて使えばよい。

ぐちゃぐちゃと長かった操作法も終わり、いよいよ離陸だ。離陸の際の注意を2、3点。

・タイヤブレーキをかけること（Bを押す）。これを怠ると、AT車の暴走と同じことが……。

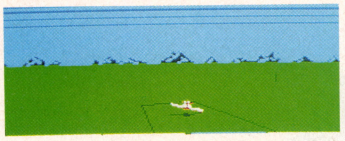
・いきなり車輪を上げると（Lを押す）爆発炎上してしまうので、そーゆータコなことをやらないよーに。

・滑走中は機体を左右に動かさないよーに（爆発炎上の危険が）。機体が浮き上がれば、右だろうが、左だろうが、お好きなよーに。

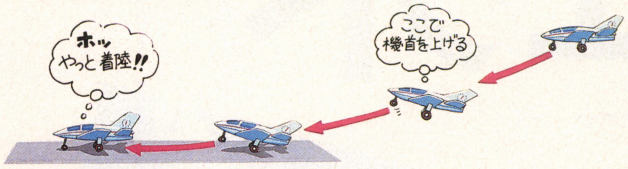
ほとんど役に立ちそーにないが、この注意点を頭に入れて、実際に離陸してみよう、と思ったけど誌面の都合で省略（だってマニュアル見るとすぐできちゃうんだもん）。

では、最大の難関である着陸について。

着陸は難しい。どれくらい難しいかというと、本物の飛行機でも事故を起こすくらい難しい。しかし、いくら難しくてもデキるものはデキるので、次に書くことと左の図を参考に完璧に着陸ができるようになってくれい。



速度を失速寸前まで下げて、機首を上げてバランスをとる。コースは滑走路の手前であわせておくこと。着陸寸前で調整を……なんて考えてると、写真のようにコースからずれてあわてることになる。



役に立つ!! 実践テクニック集

着陸前の確認事項

・エンジン出力

フルスロットルで滑走路に降りるなんてことをやらないよーに。

・速度

あんまり速すぎると滑走路を飛び出しちまうので、ブレーキをかけるよーに。

・フラップ

00だとかってに降りていく。40だと降りたくてもなかなか降りれない。20がいちばんよい。

・車輪

着陸でもっとも重要なもの。着陸寸前にあわてて車輪を出す人もいる（私だったりする）ので要注意。

最初のうちは、着陸の前にポーズをかけて、この4点を確認するといいだろう。

とにかく着陸は難しいので、何度も何度も練習を積み重ね、マスターしてほしい。競技そっちのけで着陸の練習をやったってかまわない（20点ぐらいはもらえる）。

着陸ができないとスコアに相当違いがでてくるので、高得点がほしい人はなんとしても着陸をマスターするべきだ。

・着陸を制す者が競技を制す（ウケないか）

・タイム短縮のための飛行術

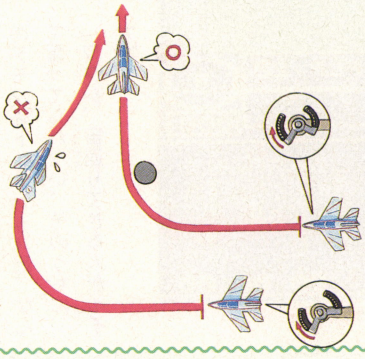
……高い得点を得るためのもっとも重要な要因は、時間です……（ユーザーズマニュアルより一部抜粋）

レースタイプの競技では、時間は短かければ短かいほどいいのだ。では、速く飛ぶための方法を二、三。

・機体が浮き上がった直後から左右に曲がることができるので、目的の方向に素早く向かう。

・低空で飛んだほうが時間のロスが少ないので、高度を上げないよーにする。

・画面右下のコース図の飛行経路からズレないように飛ぶ。とくにポールをまわる際は、画面端が青く光ってから旋回をはじめると経路からはずれてしまうので、ポールをまわる前に旋回をはじめたほうがよい（図参照のこと）。



操縦桿をきってから機体が反応するまでにズレがあるから、それを計算に入れて早めに旋回を始めるように。

・チェックポイントをミス、なんてことをやると、再びやり直しとゆーことになり、大幅なタイムロスとなるので、ぜーったい避けたい。

・なるべくフルスロットル（9）で飛ぶ。しかし、長時間フルスロットルだとオーバーヒートしてしまうので、「アブないかな」と思ったら、出力を下げる。もちろん、下げたあとはフルスロットルに戻すこと。

これでレースタイプの競技は得点アップまちがいなし!?

●リターンキーは便利だよ

ここでリターンキーの代表的な使い方を伝授しよう。

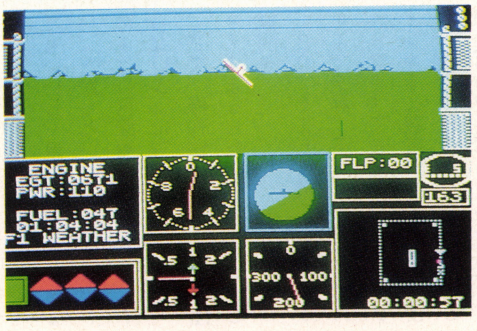
まず普通に離陸させる。そしたら、磁気コンパスを見ながらカーソルキーの右か左を押す、押し続けるのだ。機体がだんだん傾いて背面飛行になるはずだ。もっと押し続けるのだ。水平飛行に戻ったろ。磁気コンパスはどんな動きをしてた？ ずーっと同じ方向に動いてただろー。ところが、リターンキーを押しながら同じことをやると、背面飛行までは磁気コンパスの動きに変わったところがないが、背面から水平飛行に移るときの磁気コンパスの動きはまったく逆になる。どーゆーことかわかったかな。わからない人はやってみよう（第3種目はだいぶ楽になるぞ。

●風が強い場合の飛行術

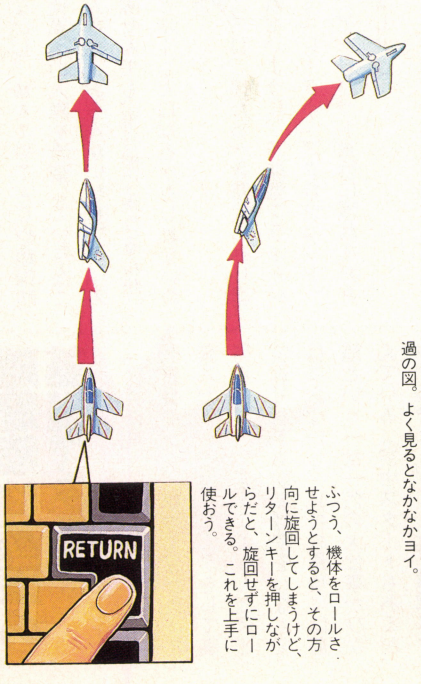
高得点を狙うために避けて通れないのが難易度。難易度を上げれば上げるほど、成功したときの点数は高くなる。しかし、やっかいなのが風。難易度4なんて離陸する前から機体が流されちゃう始末。おまけに磁気コンパスは動かない。

では、風が強いときはどう飛べばよいのか？

コース図を見てればいいのである。点滅する点が飛行経路からズレたら、修正するという方法がいいようだ。磁気コンパスは動いてもいないのに、ちょっと目を離したスキにとんでもない場所を飛んでたりするので使えない。



チェックポイントであるクイを通過の図。よく見るとなかなかヨイ。



ふつう、機体をロールさせようとすると、その方向に旋回してしまうけど、リターンキーを押しながらだと、旋回せずにロールできる。これを上手に使おう。

3つのゲートをくぐって、着陸しなければいけない。コース図を見て。

問題です。愛機BD－5Jはどういう状態なのでしょう？

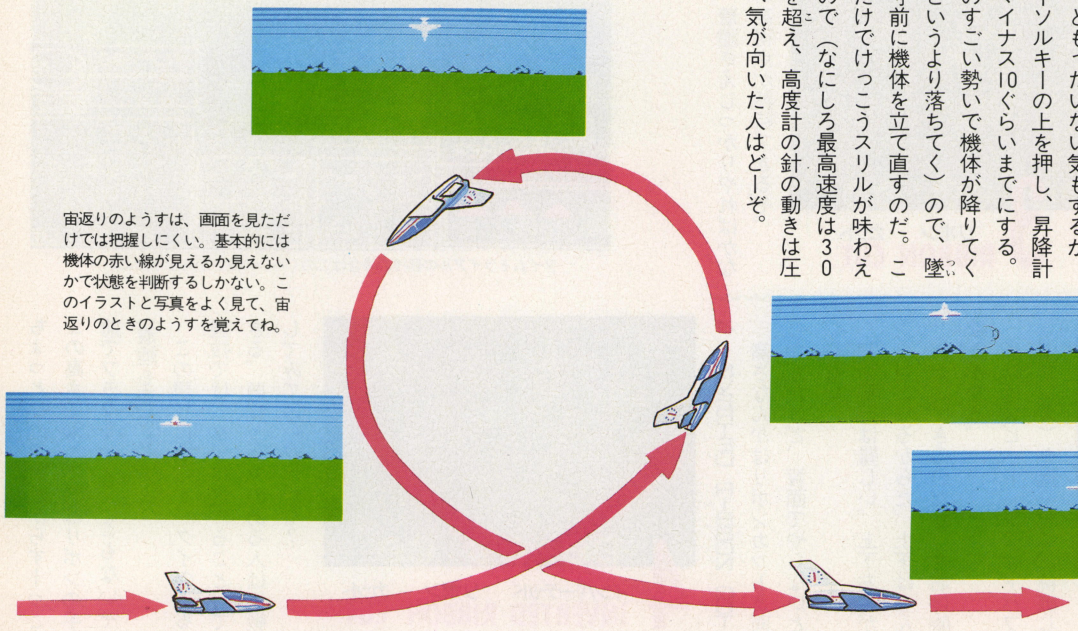
この写真でわかるとーり、ゲートの高さは100フィート。

先月号にも載った背面ゲートくぐり。やっぱりムズかしい。

付録1 スリルを味わいたい人へ

競技にはまったく関係ないし、知ってても役に立たないが、よりいっそうのスリルを味わいたい人に。

まず、どんな方法を使ってもいいから1万フィート以上（高ければ高いほどよい）に上昇する。ちょっともったいない気もするが、カーソルキーの上を押し、昇降計をマイナス10ぐらいまでにする。ものすごい勢いで機体が降りてく（というより落ちてく）ので、墜落寸前に機体を立て直すのだ。これだけでけっこうスリルが味わえるので（なにしろ最高速度は300を超え、高度計の針の動きは圧巻）、気が向いた人はどーぞ。



宙返りのようすは、画面を見ただけでは把握しにくい。基本的には機体の赤い線が見えるか見えないかで状態を判断するしかない。このイラストと写真をよく見て、宙返りのときのようすを覚えてね。

及第点をとる！競技別飛行法

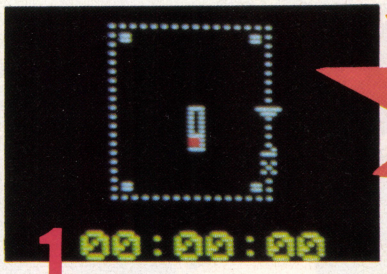
この速度と昇降計を見よ！このスリルはアナタ自身で確かめてほしい。

見事にリボンをカット！しかし、着陸という大仕事が控えている。

言わずと知れた爆発シーン。最初はともかく、何回もあると困り物。

タイムトライアルの競技の場合はこのくらいの高さがちょうどよい。

1 PYLON RACE

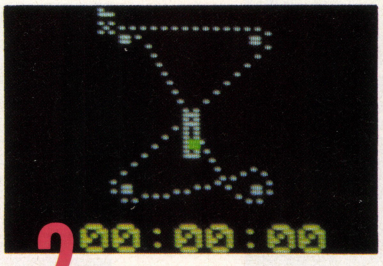


1 パイロン レース
PYLON RACE

スピードが遅いとコースをはずれたりするので、ジェットパフォーマンスは3か4に設定する。

離陸直後（高度計が少しでも動いたら）、すぐに東に向かう。高度は高くしないよーに（時間のムダ）。あとは飛行経路にそって飛び、着陸するだけ。

2 SLALOM RACE



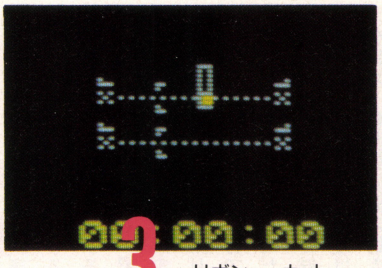
2 スラローム レース
SLALOM RACE

前の競技と同様に4本のクイをまわるんだけど、ちょっと複雑。とくに右下のクイをまわるところがややこしい（2回点滅させる）。

飛び方としては、低く速く正確にとゆーことと、画面右下のコース図をよく見て飛べってことだ。

コースにそって正確に飛んでれば一00点や200点はとれるので、着陸さえしっかりやればかなりの高得点が期待できるぞ。

3 RIBBON CUT



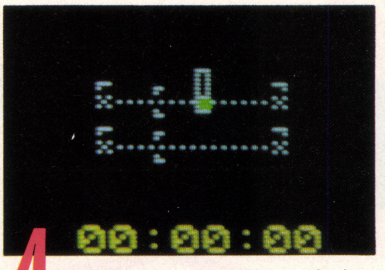
3 リボン カット
RIBBON CUT

高さの感覚がつかめないので、リボンの上を飛んでみたり、リボンの下をくぐったり、なんて経験があると思う。また、その対策としてリボンの手前で上下にフラフラしてる人もいるだろう。

リボンの高さは一00フィートちょっとなので離陸からずーっとこの高さで飛んでればリボンの手前でフラフラすることもないぞ（着陸も楽だし）。

この競技に限らず、クイのある競技では、クイに当たることができる。興味とヒマのある人は挑戦してみてはいかがかな？

4 INVERTED RIBBON CUT



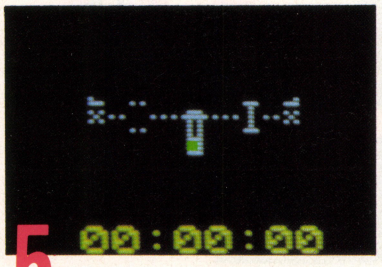
4 インバーテッド リボン カット
INVERTED RIBBON CUT

高さなんかはリボンカットと同じなんだけど、背面でやらないといけない。

背面飛行は難しい。上下左右が正反対になるからだ。上下はなんとか対応できるのだが、左右は時間がかかる。

最初はスピード（ジェットパフォーマンス）を遅くして、挑戦し

5 UNDER RIBBON ROLL

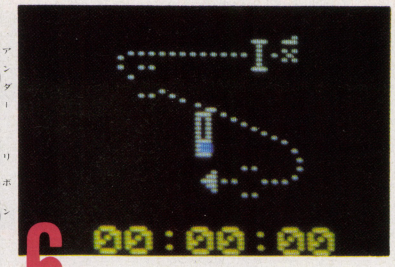


5 アンダー リボン ロール
UNDER RIBBON ROLL

てみてくれい。

5 UNDER RIBBON ROLL

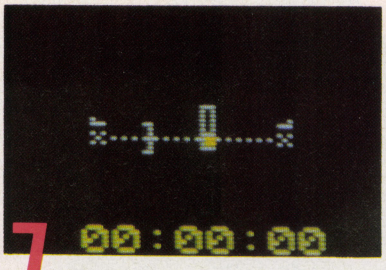
ゲートをくぐるのは、さっきも書いたが、100フィート。しかし、100フィートでロールするのは、ちょっと無理があるので少し上昇する。そうしたら、リターンキーを押しながら、右か左にロールする。一回転するまでリターンキーは押し続ける。あとは、残りのゲートをくぐって着陸を失敗しないよーに。



6 アンダー リボン レース
UNDER RIBBON RACE

6 UNDER RIBBON RACE

離陸直後に北東のスタート地点に向かう。3D画面（名前を忘れてしまった）だけを見てるとコースを間違えたりするので、右下のコース図を見ながら飛ぶよーに。



7 ループ アンダー リボン
LOOP UNDER RIBBON

また、低く飛んでいると、旋回しているときに墜落しちゃうことがあるので注意を怠らないよーに。

7 LOOP UNDER RIBBON

宙返りとゆーものは、どこをどう動いたかわかりにくく、方向感覚も失ったりする。

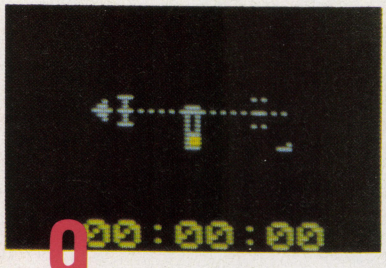
そんなややこしい宙返りがこの競技ではメインだ。

宙返りは速度が遅いと途中で落ちてくるとゆー、人に見られたくない状況に陥ってしまうので、速度を十分にあげて（できれば200ぐらい）、宙返りをはじめるよーに。

8 スポット ランディング
SPOT LANDING

8 SPOT LANDING

とりあえず、2000フィートまで上昇する。フラップを40にすると早く上昇するぞ。



9 キューバン エイト
CUBAN EIGHT

一見、かんたんそうでけっこう難しい。リボンを切るなどというイベントがないからかもしれない。

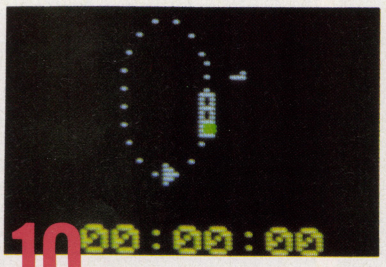
着陸さえしっかりやれば（とゆーより採点が着陸中心）、高得点が狙えるのでガンバってくれたまえ。

9 CUBAN EIGHT

マニュアルを見ると「こんな競技ができるかぁぁ」と思うけど、やってみると案外できちゃったりする。マニュアルが難しそうに見えるのはなぜか？　難しい言葉がならんでいるからである。

最初はマニュアルどーりに飛んで、画面が「ポピ！」っと点滅するのを頼りにすればいーのだ。

ちょっと上がったり、降りたりするのがめんどうだけど、苦労の後に栄光（？）が見えるので、がんばってほしい。



10 シミュレーテッド フレームアウト
SIMULATED FLAMEOUT

10 SIMULATED FLAMEOUT

べつに故障してるわけじゃないのにエンジンを切らなきゃいけない。こんなのパラシュートを開かずに着陸してみろってことといっしょじゃないか！　電源入れずにパソコン動かしてみろってことといっしょじゃないか！

なんてことを書いててもどーにもならないので、なんとかしなければ。

エンジンを切ると機体は落ちてくるので（あたりまえ）上昇キーとフラップをうまく使ってなんとか墜落しないよーにしておくれ。

付録 0点をとろう！

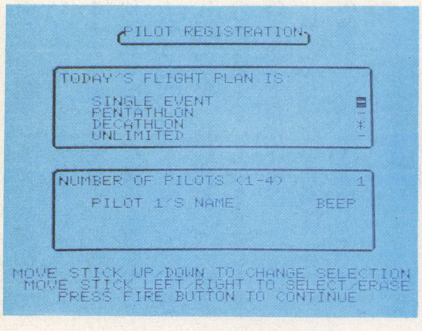
なんでゲームでまで0点をとらなきゃならんのだ！　とお思いでしょうが、このゲームはなんでかわからないが得点をくれる。どんなに早く墜落しても10点か20点はもらえる。じゃあ0点はとれないんじゃないか？　と思うだろー。ところがどっこいとれるのだ。

どうすれば0点をとれるのか？　答がわかった人はハガキを出さなくていーから、自分の記憶の中にでもしまっておいてください。

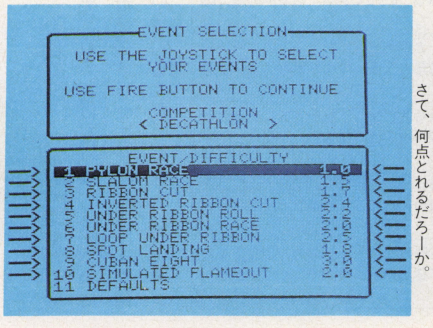
おしまいだ

このソフトの目的は競技で高得点をあげることなんだけど、それ以外にもいろいろな楽しみ方があるので飽きのこないソフトだと思う。

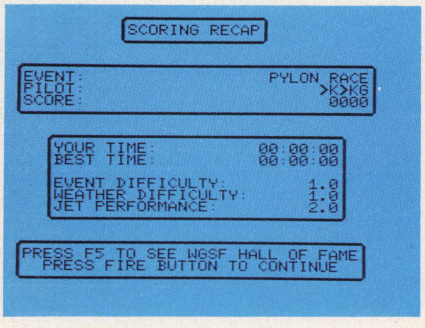
では、あなたが一人前のパイロット（ジェットパフォーマンスと難易度を4に設定すれば、クラスは一人前のパイロットになれるが）になれることを願って……合掌……？



競技設定画面。4人で競い合うことも可能。



10種競技を選んでしまった。さて、さて、何点とれるだろーか。



スコアがなんと0点、一度は挑戦してみよう!?

徹底研究Ⅳ

孔雀王

ファミリーコンピュータ　5,800円　ポニー　文／我流子　©荻野真／集英社

孔雀明王の化身、裏高野の退魔師孔雀が、さまざまな怨霊と戦うアドベンチャーRPGだ！

ビデオ「孔雀王」（ポニーキャニオン）より。

孔雀王ストーリー

高野山（裏高野）を、日本の魔に対する攻撃の要とするならば、比叡山は鎮護国家の要であり、常に一対であった。その比叡山が落雷によって全焼してしまった。その結果、日本全土を覆っていた魔に対する霊的結界が解け、各地で数多くの妖魔が復活してしまった。

日本各地でさまざまな怪奇事件が発生し、魔物を鎮めるために裏高野の諸部隊は各地へ飛び立った。師である慈空阿闍梨に孔雀は、若狭の国へ飛ぶように命ぜられた。そこで孔雀が見たものは……。

孔雀王って知ってる？

孔雀王がゲーム化されるっていうのは、みんなも知ってるとおりだ。ところで孔雀王は週刊ＹＪに連載されている、超人気マンガ。でもＢＥＥＰの読者の中には孔雀王を知らない人がいるかもしれないね。それじゃあ軽く紹介しておくことにしようか。

弘法大師空海の創った精神理念を護ってきた高野山。ここを脅かそうとするものから総本山を守るための部隊を裏高野といい、本来の高野山と表裏一体をなしているんだ。

主人公孔雀は、その裏高野で修行中の退魔師なんだ。退魔師っていうのは、密教の修行によってさまざまな術を駆使して、人知で計り知れない奇怪な事件を解決する人のことだ。かんたんにいうとお化けや妖怪、物の化といった、人の手に負えないものを退治してくれる人ってわけだね。

そんなこんなで孔雀は、世の中の悪に立ち向かっていくってわけだ。

ファミコンVSセガ

今回、ファミコンとセガ版が発売されるわけだけど、この両者は共通のオリジナルストーリーを用いているんだ。しかし、ファミコ

●孔雀明王大呪

術名	印呪	消費P	解説
はやくじ 早九字	臨兵闘者皆陳烈在前	3P	「臨兵闘者皆陳烈在前」と唱え、素早く九字を切ることにより、体の一部から霊力を放出する。孔雀が最も得意とし多用する術。ふつうの敵ならかんたんに打ち払うことができる。
いんどら 電撃	因陀羅耶莎訶	10P	「インタラヤソバカ」と唱えることにより、雷神帝釈天（インドラ）を呼び出して、電撃をふるうことができる。独鈷杵を避雷針にすると、より効果的である。
ふどう 不動明王火界呪	南莫薩縛怛他蘖帝幣	20P	不動明王を呼び出し、その力をわがものにとして、強力な炎を扱うことができるようになる術。すべてのものを焼き尽くす力を持つ。
かんのん 観世音消魔法	南無薩婆勃陀達磨	5P	観音菩薩の力により、悪霊を冥界へもどすことができる。ただし強力な悪霊にはあまり利かないから要注意。
まゆきり 孔雀明王延命飛行呪	摩諭吉羅帝莎訶	0P	摩諭吉羅（マユキリ、孔雀明王の別名）の名を唱えることにより、その飛行術を得ることができる。攻撃用の術ではない。
まりしてん 体術の強化	唵摩利支曳莎訶	20P	「南無本尊界摩利支天」と摩利支天に祈ることにより、孔雀の反射神経が通常の数倍となる。つまりは敵の攻撃が避けやすくなる。
はってん 風術	唵縛日羅儞羅莎賀	10P	西方の守護神、御聖八天を呼び出し、風を自由に操ることが出来るようになる。攻撃用の術ではない。
してんのう 四天王	唵不空大日大印	50P	地上世界の守護神である四天王（持国天、増長天、広目天、多門天）を呼び出し、自分の代わりに戦わせることができる。
かんぎてん 大聖歓喜天自在法	那牟毘那夜迦寫阿悉地	0P	観喜天（ガネーシャ）を呼び出して、その力を借りることにより、冥界を抜け出す復活の呪文を聞くことができる。つまりはパスワード。

ン版はアクションのないアドベンチャーゲームなのに対して、セガ版はアクションゲーム＋アドベンチャーゲームといったセガの得意なパターンになっているらしい（両方ともレベルのようなものは入っているけどね）という違いがあるんだ。これはもう、ファミコンVSセガという様相を呈しているね。

ゲームのシステム

ここで紹介するのはもちろんファミコン版孔雀王なんだけど、ごく普通のコマンド選択式のアドベンチャーゲームなんだ。コマンドは全部で7種類。アドベンチャーをやったことのない人でも分かりやすいコマンドだから、説明する必要もないんだけど、けっこうおもしろい点もあるから、それぞれのコマンドを説明しておくぞ。

移動……これは、文字どおり移動なわけだ。しかし状況によって異なる3パターンの移動があるんだ。普通の移動は、現在移動できる場所が表示されるので、その中から選択すればいい。

これ以外に海上の移動の場合は＋ボタンの方向を押すだけで移動してしまうんだ。これは、最初のうちはちょっとまどうぞ。

さらにダンジョンの移動。これは方向を選択してから進むんだ。コマンドを選択しただけではその方向に進んでくれないので注意すること。北を向いていて東に進みたいときは、まず東を選択してから「すすむ」を選択するんだ。3D迷路ノリだね。

話す……これは、説明する必要がない。しゃべれる相手がいるときに相手と話すコマンドだ。

見る……これも説明がいらないけど、これも3パターンあるんだ。まず、とにかく「まわりを見回す」やつ。それと、「そこにあるものが何であるか?」を調べたいというときに使うもの。これは、カーソルで見たいものを指定する、アドベンチャーゲームでよく利用されてるやつね。

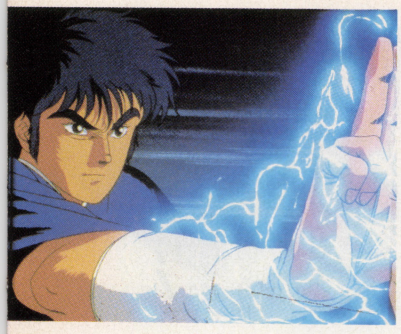
そして最後が、海上やダンジョンで使用する「現在の位置」ってやつだ。これはコマンドを選択すると、現在の位置を自分がわかっている範囲で表示してくれるんだ。これがあるからマッピングは不用で、ただチェックをしておくだけでいいからかなり便利だぞ。さすがファミコン版という感じだね。

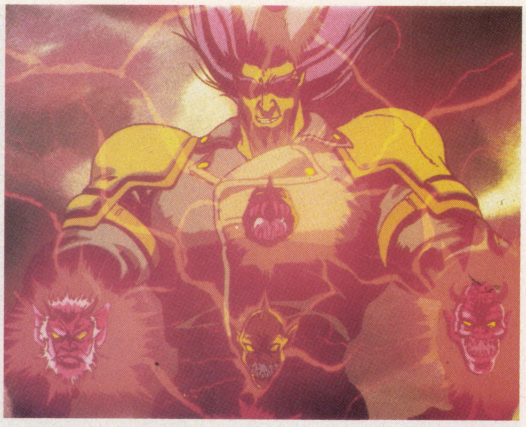
とる……これもなんの変哲もないコマンド。そこにあるものを「取る」ってやつだ。ただし、サブ画面に表示されているものしかとれないので注意。

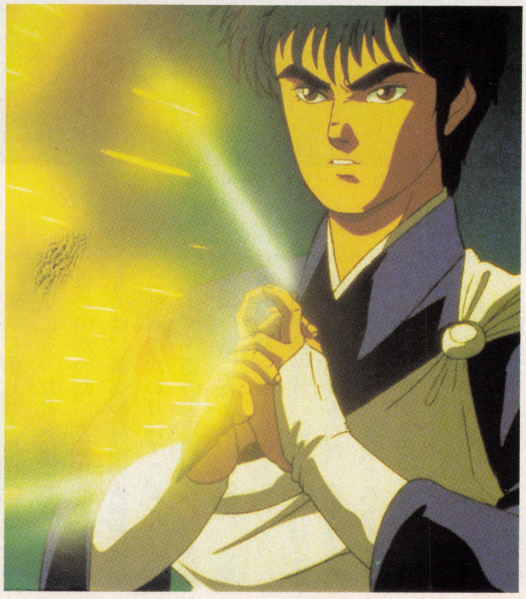
使う……これは孔雀が「持っているものをなんらかの形で使う」コマンドだ。ただし、いくら持っているからといって使えないものもあるので気をつけたい。

術……孔雀の得意とする退魔行の術で、これは9種類ある。かんたんにいうと魔法のようなものだ。基本的には「なにかと戦うとき」に使用するが、それ以外の使用方法もあるので注意すること。

攻撃……敵らしきものを攻撃するコマンドではあるが、単にそれだけではなく、ものを叩いたり、壊したりといった意味合いもふくんでいる。孔雀王では、バトルモードがあって、これは普通のRPGの感覚で遊べるんだ。







●妖怪と気力の関係

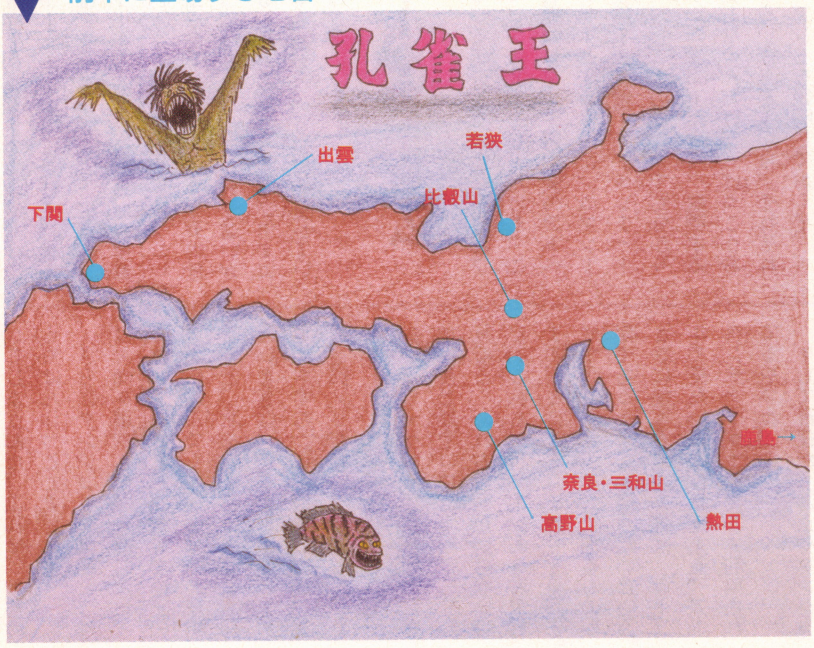
名前	気力		名前	気力	
もうりょうき	1		へいけがに	5	
やおびくに	3		こだま	3	
うみぼうず	5		かなだま	4	
じんめんぎょ	3		ひだま	4	
きょだいいか	5		つちだま	3	
にんぎょ	10		わかひこ	15	
いわとしんぺい	6		びわほうし	8	
いわとぞくかんぶ	6		うだいしょう	10	
へいけむしゃ	6		みだま	3	

日本に広がる妖魔の巣を叩け！

主人公孔雀は、比叡山の壊滅によって解放された闇の勢力と戦わなくちゃならないということは、ストーリーにも書いておいたけど、それは単なる導入部分で、これから先は直接ゲームに関わってくるぞ。

ゲーム内の事件の起きている場所を理解しやすいように地図を載せておくよ。ゲームに関係ない地点があるけど気にしないでほしい。また、土地別にヒントになりそうなことや、ポイントを書いておくから参考にしてくれ。

前半に登場する地名



若狭で何がおこっているのか？

まず最初に孔雀が慈空阿闍梨に命ぜられて赴く地点は、若狭（福井県）の国の海岸の村だ。

まずすべきことは、情報を集めることだ。村役場で待っていた村長の話によると——最初は神隠し（いわゆる蒸発事件）だと思われていたが、怪物に遭遇して1人が殺されてしまったという。

1—死体に付着していた巨大な鱗の謎を解く鍵は？

2—妖気の漂う家で孔雀を待ち受けているのは？

3—姉の秘密とは？

4—人面魚、八百比丘尼、人魚の共通線は？

5—人魚の残した捨てぜりふ？

とこんなところがポイントになる。お得な情報として、若狭での体力回復ポイントは、おばあさんの焼いている「かわはぎ」だぞ。どうやればくれるかは、自分で考えてほしい。

この少女にまつわる謎とは？そして孔雀を待ち受けるのは？

若狭の漁村で起きた怪事件。孔雀が関わる第一の事件。

死体に付着していた、ウロコの謎を追って、孔雀は海岸を探る。

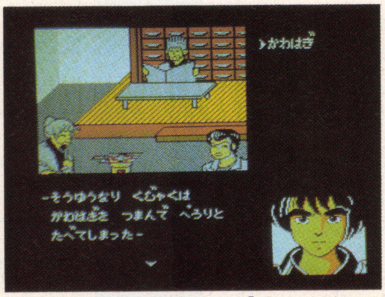
比叡山壊滅と出雲の謎？

若狭で倒した人魚の最後の言葉が気になった孔雀は、比叡山延暦寺に向かった。そこで孔雀が見たものは、裏高野最強の実戦部隊十二神将のかわりはてた姿だった。リーダー格の宮毘羅の残した言葉は「出雲」だった。「出雲」に隠された謎とは何なのだろうか？

何を隠そう、このゲームはこの時点から始まるんだ。宮毘羅を見つけるとバーンと現われるタイトル、ゲームが始まったって感じさせるぞ。

孔雀は、宮毘羅のセリフのままに出雲へとついた。ここでの孔雀

人魚の捨てぜりふは、孔雀の胸を騒がせる!!



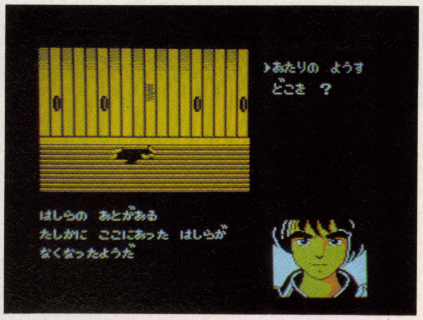
孔雀の体力を回復してくれるのは、「かわはぎ」だ。

を巻き込む事件は？
1―出雲大社の本殿の大黒柱が消滅してしまった。
2―岩戸神族は何をしようとしているのか？
3―草薙の剣で何をしようとしているのか？
4―熱田神宮に待ち受けるのは敵か味方か？
5―八岐大蛇の復活と草薙の剣の関係は？
ここでのチェックポイントはヤキソバ屋だ、ヤキソバを食べて体力回復！

本当のオープニング。今までのは、単なるプロローグ。

ただ座って孔雀をこき使う。慈空阿闍梨。たまには助けてよ。

謎の敵が残した、「くさなぎ」とは？深まる謎。



大社の柱はどこに消えたのだろうか？孔雀よ、その謎を解け!!

熱田神宮で孔雀を待っていたのは、呪禁道の王仁丸だった。

壇の浦で何が？

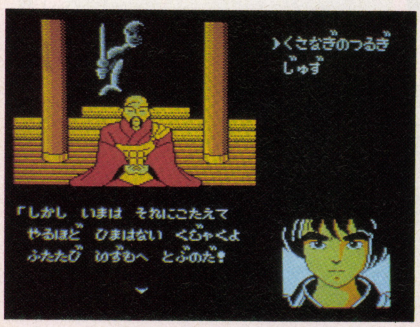
八岐大蛇を復活させる企みを妨害した孔雀が赴いたのは、真の草薙の剣の眠る壇の浦だった。三種の神器の一つである草薙の剣は、源平合戦時に安徳天皇とともに入水し、その時以来引き上げられていないのだった。そこでの孔雀の働きは？
1―平家の怨霊が漁師を取り殺している？
2―海に眠る亡霊が目覚めた理由は？

八岐大蛇を封印している要石を守り抜け、孔雀！

安徳天皇と侍女。この２人の事件への関わりは何なのか？

3―安徳天皇と平家の亡霊？
4―本物の草薙の剣!!
これらの謎をすべて解きあかしたときに孔雀に迫る謎とは？
今回の紹介はここまで、この後○○○○とか○○○○といったことが出てくるんだけど、けっこうムズい部分もでてくる。ここまでゲームの半分ってとこかな？ファミコンアドベンチャーゲームにもかかわらず、アドベンチャーに絞ったところがよかった。楽しめるゲームになっているぞ。

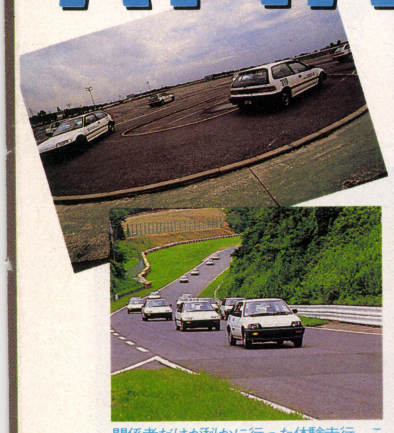
オオット、ここにも「草薙の剣」が、どちらが本物。



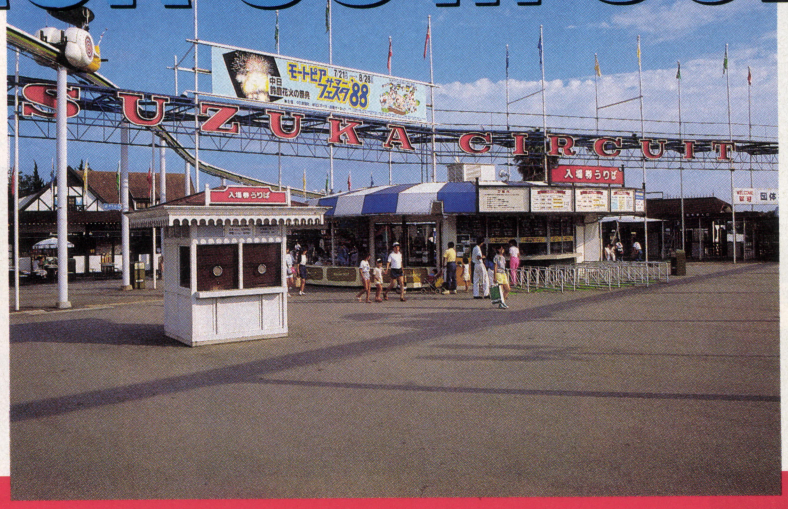
事件の事を知りつつ教えてくれない、阿闍梨様。ケチケチしないで。

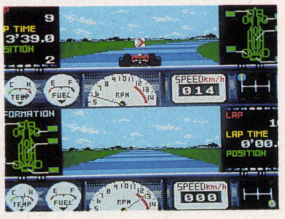
壇の浦の海底から上がってきた孔雀を待ち受ける敵は？

ATTACK'88 in SUZUKA

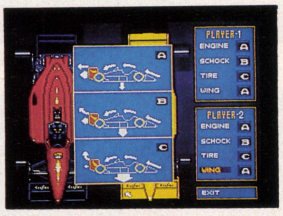


関係者だけが秘かに行った体験走行。このためにイベントを企画したとの声も。





GREATEST DRIVERのゲーム画面。完成が楽しみ。チューニング画面。なかなか雰囲気が出てる絵でしょ。



去る8月20日、三重県は鈴鹿サーキットにおいて、T&Eソフトが主催する恒例のイベント、ATTACK '88 in SUZUKAが開催された。

当日は、不順な天候が続き雨が心配されたが、イベント開始時刻には青空が広がり、暑い日差しの中、盛大にイベントが行われた。

まず、新作ソフト発表会に先だって、鈴鹿サーキット東コースを使って行われたサーキット大会には、ユーザー、関係者、合わせて150人が参加。なかにはマシンが不調のため、十分腕前を披露できずに敗退してしまった人もいたようだが、優勝を目指してデッドヒートが繰り広げられた。

ユーザー部門のグレイテスト・ドライバー（優勝）の栄冠に輝いたのは、名古屋市から参加の中野竜次君（15）。中野君には、優勝トロフィーのほかに、MSX2アミューズメントセットとして、MSX2パソコン、FMPAC、ジョイハンドルなどが贈られた。また、2位、3位にはいずれも名古屋から参加の太田滋久君（15）と岩田淳君（15）が入り、トロフィーと賞品が贈られた。

一方、関係者部門は、1位にT&Eソフトの倉石政範氏、2位にはパック・イン・ビデオの高橋正法氏、そして3位にはT&Eソフト副社長の横山英二氏が入り、トロフィーと賞品が贈られたが、一部関係者から、1位と3位にT&Eソフトの人が入るなんて「ヒンシュクー」との声も聞かれた。しかし、横山副社長の「勝負の世界はきびしいのだ。勝たにゃーイカン！」の一言にみんな納得。

続いて会場をホールに移して行われた新作ソフト発表会では、MSX2用F1レースゲーム「GREATEST DRIVER」とT&Eひさびさのアドベンチャーゲーム「サイオブレード」が披露され、一足早く新作を見ることができたユーザーたちは、目を輝かせていた。

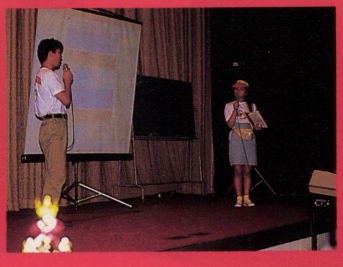
その後のQ&Aコーナーでは、会場に集まったユーザーからきわどい質問が続出、関係者は回答に冷汗を流す一幕もあったが、クイズ大会、T&Eグッズ販売会なども行われ、今回のイベントも盛会のうちに幕を閉じた。

右がT&Eのひょうきん吉川氏。イベントを盛り上げてくれました。

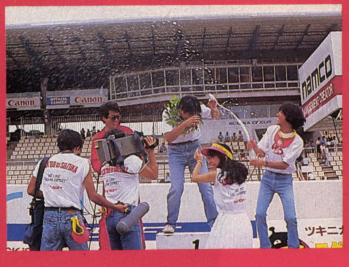
サーキットには、各雑誌からのこんな看板も並びました。

レーススタート！　体重が軽いほうが有利との前評判だったが……。

T＆E関係者が舞台に上がってのQ＆Aコーナー。きわどい質問が続出。



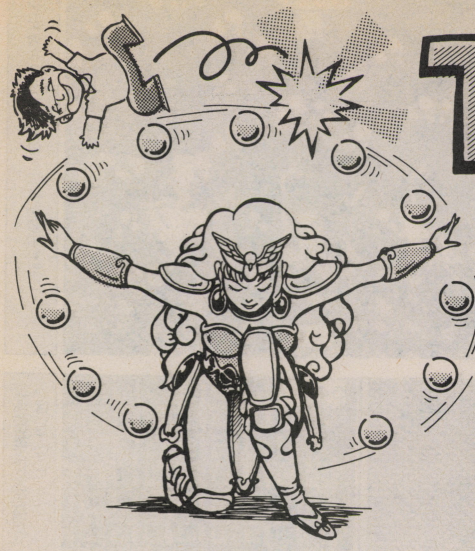
大型プロジェクターを使っての新作ソフト発表会。



こちらは、関係者部門の入賞者。シャンパンを掛け合って大暴れ！

ユーザー部門の入賞者たち。シャンパンを開けて、本格的！

●はみだし徳俵　本文とは関係ないけど、ここでポーグマンのゲーム化の話を一つ。取材に行って思ったのだけど、あのゲーム化には納得のいかないところが多すぎる。



TAKE ON! のたけぼん 自分のドヒョー!!

第15回 アクションゲームはかくあるべし！

今月はいきなり「マドゥーラの翼」を取り上げちゃう。「何年前だよー」というなかれ。SFC登場を前にして、ソフト乱作の嵐吹き荒れる今、レトロソフトが新しい？

●題材／マドゥーラの翼（ファミリーコンピュータ）
●文／構成／TAKE ON！
●イラスト／Y.HASEGAWA

遊べるぞ！マドゥーラ

8月号のはみだしで「マドゥーラの翼」の名前を出したら予想外の反響があったので、今月取り上げようと思う。

このゲームは、たしか一昨年の年末、サン電子から出たソフトだから、ずいぶん古い部類に入る。でも、そのゲーム性は、今やってもおもしろいし、楽しめる内容になっているのだ。

あらすじ

「マドゥーラの翼」というのは、アイテムというかお宝の名前で、主人公は、ルシアという、魔法の使える女戦士なのだ。

ルシアを操り、森林、湖、洞窟、城など変化に富んだ全16ステージを突破して、マドゥーラの翼を手に入れ、かつ、それを持ち去った大ボスダルトスをやっつけるというのがあらすじだ。

こうやって書くと、いかにもありきたりの陳腐なゲームに思われそうだ。でも、歴史に残るおもしろい多くのゲームがそうであったように、ゲームをやった感触がかなりよく、何度でもやりたくさせるものがある。

パワーアップシステム

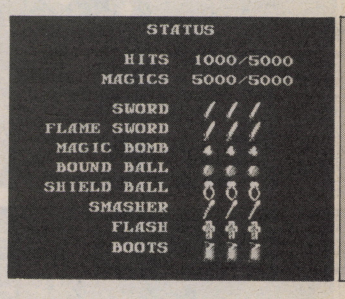
ルシアは、最初ソード一本しか持っていないけど、途中の部屋にあるアイテムを取ってパワーアップしていく。アイテム部屋というのは、入ればすぐアイテムが取れるすごく狭い部屋なので、ぜんぜん面倒くささを感じさせない。

アイテムは、ソード、ブーツ（ジャンプ力アップ）のほかに、つぼ（HPの上限値アップ）、果実（HPの回復）、魔法書（MPの上限値アップ）、巻物（MP回復）があり、ほかには各魔法攻撃を可能にさせるマジックアイテムがある。

ソード、ブーツ、各マジックアイテムは、それぞれ同じアイテムを取ることで3段階にパワーアップする。これらのアイテムが何個ずつあるかは、各ステージの最初に表示される。この画面が非常にわかりやすく、また、この画面だけのBGMというのが、なんだか闘志をわき立たせてくれるのだ。つまり、BGMを含めた画面の見せ方がとてもいいわけ。

ハデハデの魔法の数々

さて、ルシアが使える魔法は全部で7つある。どれも、見た目はかなりハデで、魔法を使っているだけで楽しくなってしまうぞ。



これがステータス表示。何段階までもっているかがすぐわかるぞ。

●フレーム・ソード
剣の先から火炎弾を発射する。剣の2倍の長さの射程距離があるところがミソで、攻撃力は剣とそれほど変わらない。

●マジック・ボム
上下に分裂する火炎弾。すごく効率が悪いが、安全地帯から壁を貫通させて、上下にいる敵を攻撃するときに使う。

●バウンド・ボール
反射レーザーのボール版。連射すると黄色や赤の弾が出て、とってもきれいなのだ。ちなみに上の敵にもぶつけられる。

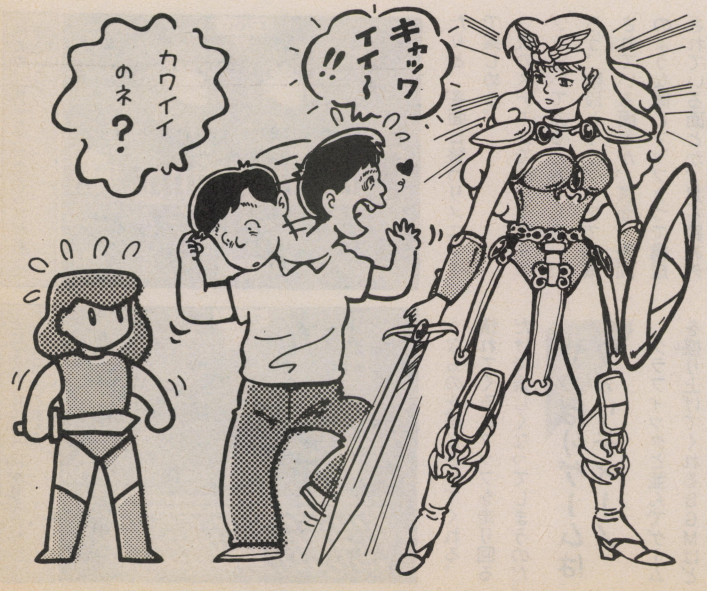
●シールド・ボール
体のまわりに小さいボールが二重に回転して防御する。攻撃には適さない。

●スマッシャー
ハデ！　ルシアの全身から放出された大量の火炎球が、1匹の敵めがけて襲いかかる。あまり強くない。

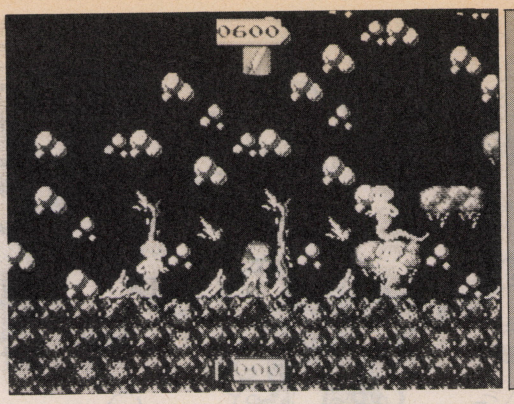
●フラッシュ
体を発光させる画面全滅攻撃。体が発光するルシアの姿を想像するのはちょっとH（そんなことないか）。

●最後の魔法
これは、最終面でマドゥーラの翼を手に入れることで使える。しゃがんだ状態でAボタンを押しっぱなしにすると、空を飛べるのだ。これはマニュアルには載っていないけど、絶対必要な最後の大技だ。

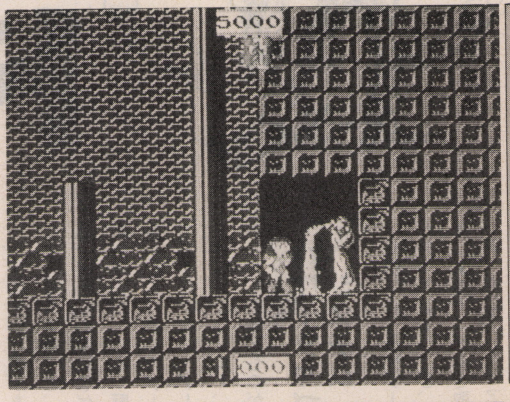
魔法の位置づけは、危険な場所を突破したり、ボスを倒すためにあるという感じ。MPの減りが激しいから、道中ではフレーム・ソードを使うのがやっと



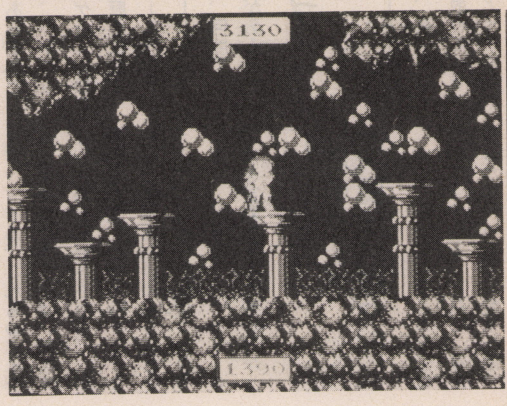
●まず、主人公はリョウしか出ないし、メカ関係でもソニックバズーカ、スーパーサンダーなどが出ていないのだ。本来なら、テレビで宣伝してオモチャもガンガン出しているのだから、↖



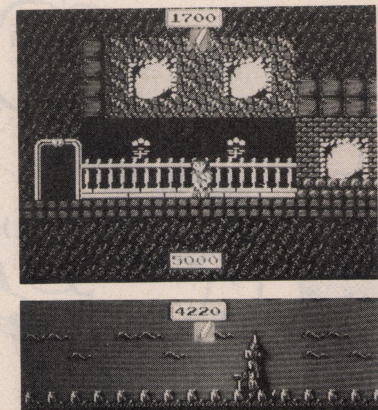
ヘビ女のスネイサ。敵にしてはかわいいヤツ。



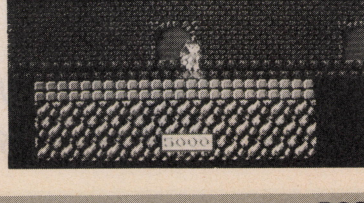
復活の泉で体力回復だ。しゃがんで水をかぶると色つぽいぞ(?)



なにもない洞窟にもなんだか、風情があるのだ。



城の中。窓から空が見えるのが気分いいのだ。



上にでると城の先っぽが見えたりして、ホッとする。

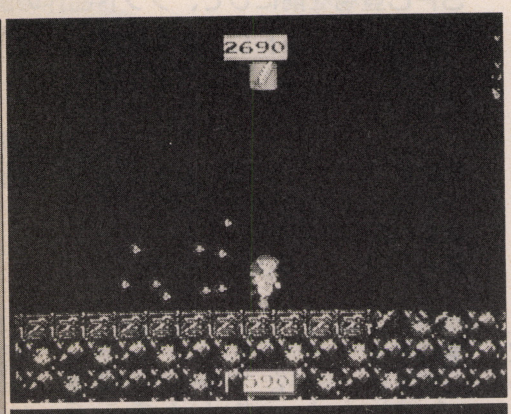
リアルじゃない？グラフィック

最近のグラフィックは、変にリアルな質感というか、ドットイメージの細かさを競っている感がある。でも、グラフィックは細かければいいかというとそうでもない。「マドゥーラ」のグラフィックは、その点かなり個性的だ。リアルというよりも幻想的な感じがして好感がもてる。

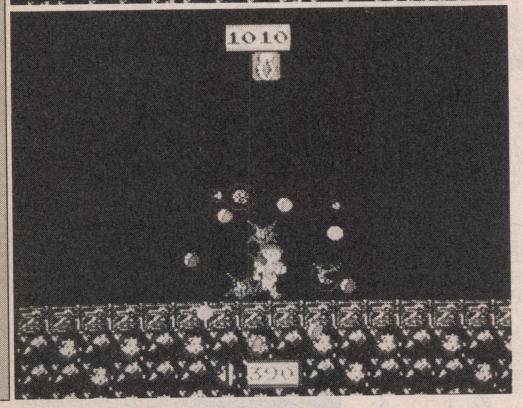
キャラクターのデキもいい。マイキャラルシアはありがちな4等身キャラだが、操作性とあいまってかなり印象がいい。とくに走っている姿がきまっていて、ボクのお気に入りなのだ。

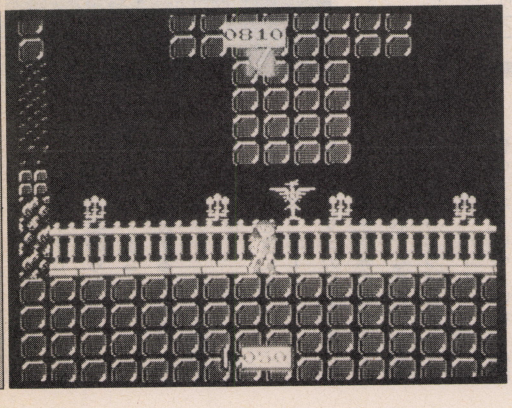
敵のキャラクターもかっこいい。古典的なヤツやわけのわからないヤツとさまざまだが、また、その見せ方が効果的なのだ。

たとえば、固有の音を持っている敵がいて、姿は見えないけど音が聞こえてくるので、その音だけで恐怖を感じてしまったりする。こういう演出は、ゲームのおもしろさにかなり影響するよね。



分裂する敵、ブニョン。シールドボールで守るのだ！





これがマドゥーラの翼だ。これがマジックアイテムという設定が好きなのだ。

日替わりメニューの16ステージ

ステージは全部で16面。最初は短くてだんだん長くなるというような感じではなく、各面特徴をもった作りになっている。

たとえば、湖のステージでは、大きな滝に落ちるところがあったり（滝つぼに落ちるのがまた楽しい）、洞窟のシーンでは古代遺跡のようなものを抜けていったりと、各面日替わりメニューで楽しめる。

城のステージでは、ラフマップを描いてみるとおもしろいだろう。階段とワープドアで構成されている面とか、裏面、表面のような同じマップ2つで構成されている面とか、足を踏み外すとやたら広い大広間に落ちてしまい、思いっきり遠まわりしなければならない面があったりして、ゲームデザインの妙のようなものを感じさせてくれる。慣れてくるとマップを走り回るだけで楽しくなってしまうのだ。

やっぱりゲームはクオリティー！

グラフィックと並んでゲームを盛り上げてくれるBGMはどうか？　これまたとってもいい。また、ステージスタート時、ステージクリア時のBGMなどもドルアーガのゲームオーバーの音やダライアスのクレジット音みたいに気持ちよくゲームの区切りをつけてくれるぞ。

じつは、趣味に走って取り上げるつもりだったけど、この「マドゥーラ」って典型的な佳作ゲームだったみたいだ。最近FCソフトは（あ、FCだけじゃないか）、とくに乱作の傾向にあるから、「マドゥーラ」を見習って、ぜひとも質の向上というか、まともなゲームを作ってほしいものだね。

という点で、サン電子はほかのソフトも取り上げたいのだけれど、それはまたの機会にしよう。

大反響? LOS

9月号の「いまどきのセガ論」で取り扱ったLOS（ロードオブソード）に対して反響があったので、そのーつを紹介しよう。愛媛県の生島敬祈君からのおハガキだよ。

はじめまして。9月号を読んでとてもうれしかったです。なぜならLOSのことをほめてくださったからです。もっとうれしいことに、TAKE ON!さんもボクと同じところでハマっていらっしゃったのでした。

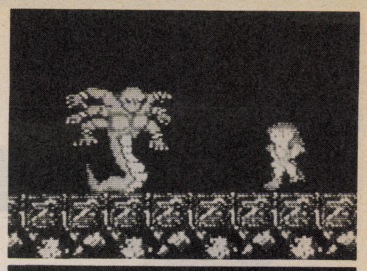
ボクも最初まったく進めなかったり、バラディンにしゃがんで何発も矢を当てたりしました（100発からあとはおぼえていない）。しかし、各マスターの攻略法を自分で見つけたときは、すごく感動しました。なんと、ボクもTAKE ON!さんと同じように剣の連射に名前をつけたのでした。その名も「狂乱剣」。うう、はずかしい。でも、TAKE ON!さんと同じでスゲーうれしいです。

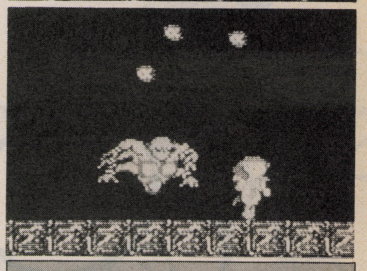
さて、シンドンの娘を助けて、ドワールで話を何回か聞く（モルゴスってやつ）と、バルログが出現するのです（山に）。ノーマルの剣でも、「乱舞剣」を使えば楽勝なので、先にルナ・シルバーラを取るとあとのプレイが楽です。

たしかにルナ・シルバーラで5人抜きしたら思いっきり楽だろうなあ。ボクがモルゴ山に登ったときはバルログがいなかったんだけど、ほかにも何通かきているから本当にできるんだろう。あと、ハーフットの村で薬を持った状態で何度も話をすると石像が壊せるようになるぞ。

それから、東京都の長森滋和君から「マルチエンディングは2通りしかなく、コンティニューの回数にはいっさい関係ない」ときているが、メッセージ、グラフィックの組み合せで3通りあるはずだ。コンティニューを3、4、5回と変えてやってみてくれ。9月号では石像を壊さないイージーパターンだったが、クリア条件には関係ないはずだ。

企画段階では、全部のイベントをクリアしなくてもゲームを終わらせることができるというコンセプトだったはずだから、いろいろクリアの手順を変えて試してくれ。





ボス敵・バイフォース。上半身だけで抵抗するのが新鮮だった。

キミの意見を待ってるぜ!

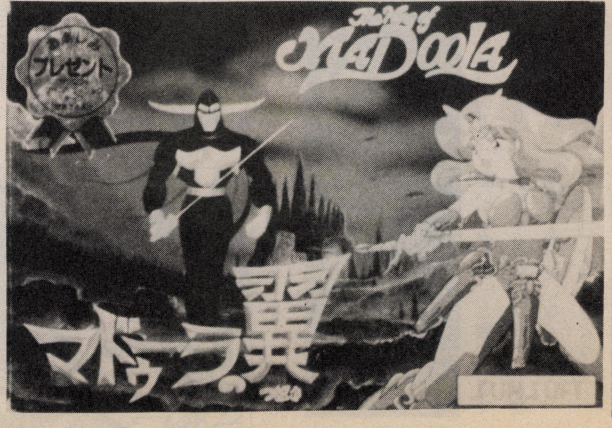
さて、ゲームの思い出もぼちぼち集まってきて、いま載せる機会を見ているのだけれど、内容的には似ているものが多くて困っているのだ。やっぱり、最初に載せた「セガ年表」の影響かなとも思うけど、逆に考えるとセガで思い出を作っていない人の意見があまり集まっていないということになる。そこで少し趣向を変えて、いくつか課題ではないけどテーマを設けてみた。これらは、これからどひょーで取り上げようと思っているテーマでもあるから、意見のある人とはどんどん意見交換して、よりよい記事にしていきたいと思っている。

それではテーマ（仮題）をあげよう。

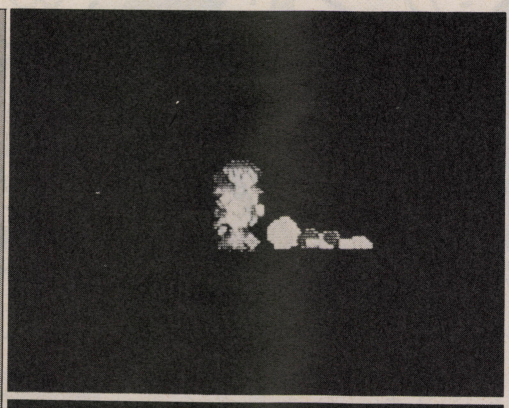
- コナミのディスク・これがオヤツだ!
- 歌は世につれ、世は歌につれ、歌詞つきゲーム特集
- これが弾よけシューティングの極意だ! ボクの攻略テクニック
- カプコンのビデゲー移植は世界一ィィィッ!
- 私が愛した〝クソゲー〟
- ボクならこうする……〝ムーンダンサー〟ゲーム化について
- これでいいのか? バンダイ

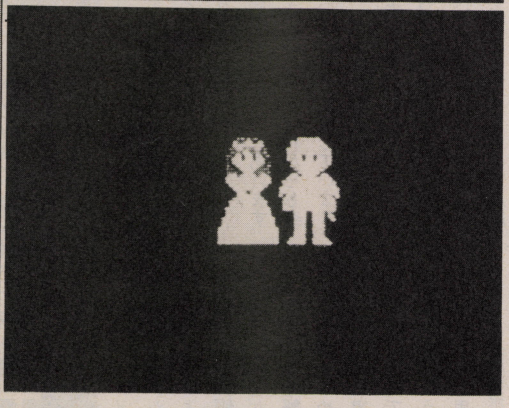
内容をくわしく説明するのは危ないものもあるから省略しておこう。

ピンときたり、共感した人は、ぜひお便りをください。オリジナルのテーマ、ゲームの思い出も引き続き募集中だよ。

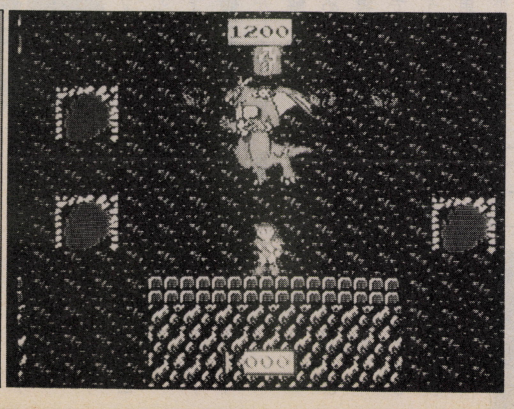


これがかっこいい箱絵。左のキャラはどこにも出てこない。主人公とのギャップがなんとなく笑える。





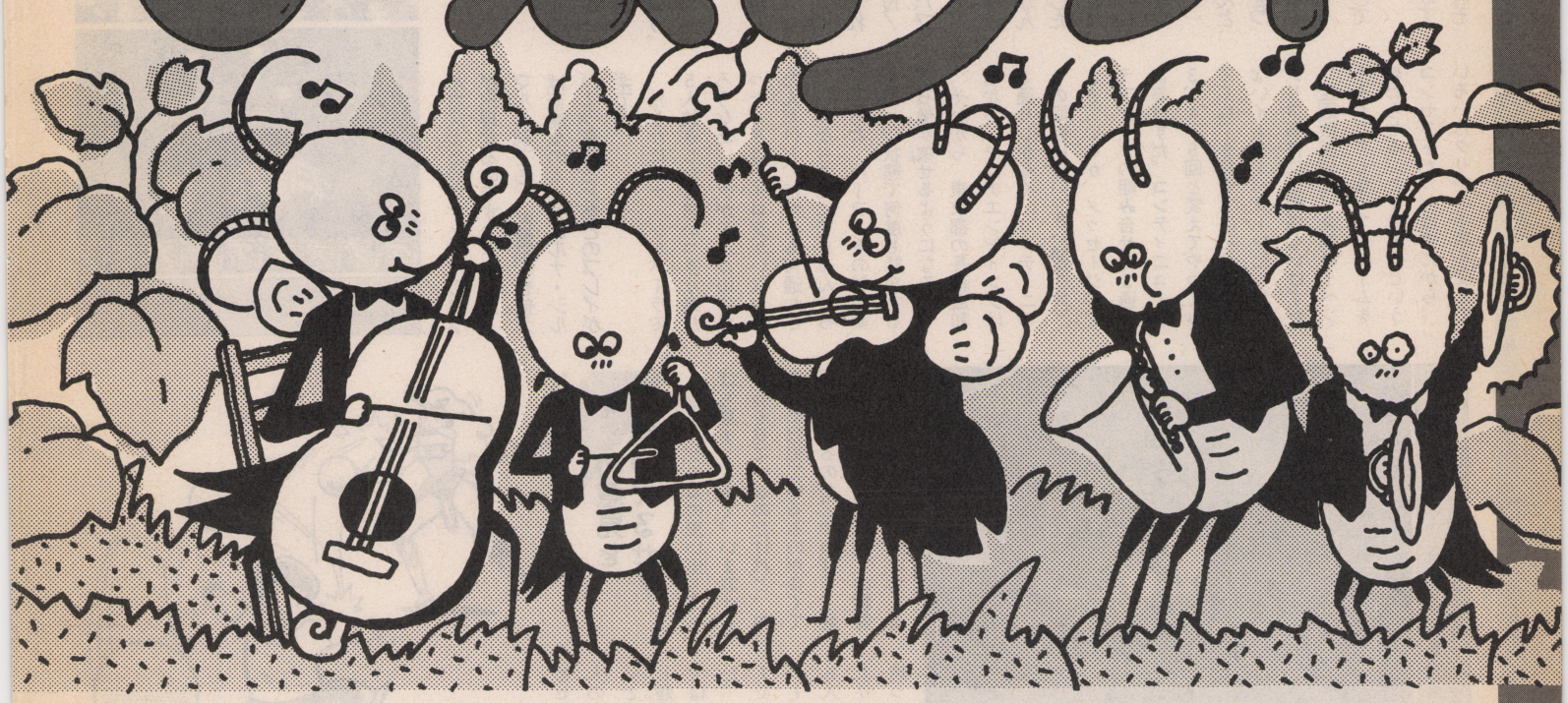
ダルトスを倒してもゲームは終らない。最後に残された扉に入るのだ。すると女の子らしいエピソードがあって、ほのぼのとゲームエンド♪



大ボス・ダルトス。攻略法は……写真を見てね。

●もっと力を入れてもいいはず。孔雀王が4メガで、ポーグマンが1メガっていうのも、ちょっと不自然じゃないかな。年内のラインナップには、〝ポーグマンII〟ものっていないし……。ちょっと心配。

ぴーぷるランド



BEEPERの主張

ハオ！　ハオー！　今月もびーぷるランドの巻頭を飾る、BEEPERの主張でーす。

★残暑お見舞い申しあげます。暑さに負けず、これからも楽しいBEEP期待しています。

（秋田県・まっちょ）

☆ホント暑いね。

★**ファイナルバブルボブル**。こいつはすげえや！　もうなにも言えないくらいの完成度。操作感覚もベリーグー！　オリジナル面もはずしてない。気になる点は、スプライトのちらつきとFM音源に対応していないことぐらい。アクション苦手！　って人にはちょっときついかもしれないけど、最近では、出色の出来！

（北海道・ひでーこんす）

☆FM音源に対応していないことを書き損ね、迷惑かけてしまいました。ごめん。

★なにー、マークⅢで**ギャラクシーフォース**や**ホットロッド**を出すー？　喜んでいいのか悲しむべきなのかわからないではないか。だって、マークⅢのスペックはアーケードの足元にも及ばない。もし、作るのだったらその前にマークVを出してくださいよ。とにかく、体感ゲームの移植はマークⅢではあまりやってほしくないということです。

（埼玉県・GET）

☆もし、マークVのソフト第一弾がギャラクシーフォースだったら嬉しいよね。

★**ファミコン探偵倶楽部**は、よかった。内容がしっかりしているのに、理解しやすく、しかもめりこめた作品だった。ディスクで書き換えれば合計1000円で楽しめる。これからも、こういう作品を作ってほしいと思う。

（静岡県・羽倉孝幸）

☆同感。

★一言。野球ゲームで実力未知数の新（外）人のデータをでっちあげるのだけはやめてほしい。欲をいえば、ペナントレース中の発売は遠慮していただきたい。おしまい。

（岡山県・FWM）

☆がりくもかすしけも頑張ってるぞ。

★びーぷるランドなどへの投稿のために書く、**あて名が長い！**　半分くらいにしてくれませんか？

（大阪府・んちゃ）

☆んー、編も気になってるんだけど、こればっかりはどうしようもないな。

★10月号から「サンダーバード」コーナーが「**SPACE 119**」になるそうですが、これはTVでやってた「SPACE-999」とよく似てますね。

（京都府・レッドドラゴン）

☆ほっほっ。そのとおり。よろしくな。

来月は、いよいよNEWびーぷるランドの投稿方法発表だ。

じゅもんがちがいます

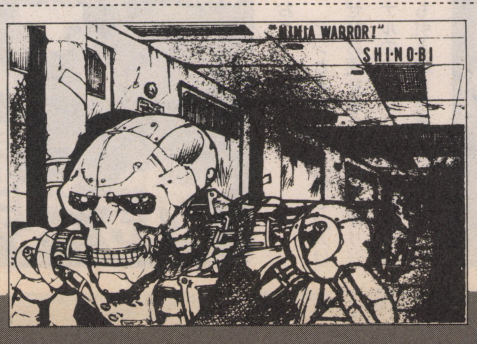
担当　YAS

Yeah！　今月は、いよいよサンプラー（S-330）を購入して、ノリにのっているYASでござる。さっそく音を鳴らしてみたんだけど、もう最高！　ハガキに「ぜひ聴いてみたい」と書いてきてくれた人のなかから5人に聴かせてあげたいな。

では、いってみよう！

★冷房はいらんぞ(4)

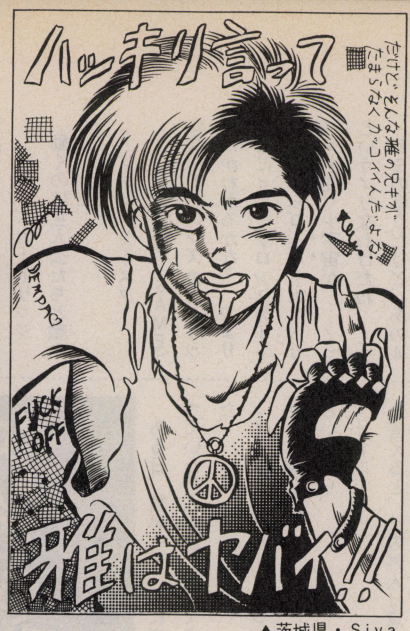
――レインボーアイランド



▶愛知県・Kill YOU

BEEPLE LAND

▶愛知県・忍者倶楽部



▲茨城県・Siva

（秋田県・奈良塚兄弟）

★忍者君、しょう油の嵐(4)
——忍者君阿修羅の章
（福島県・電島工事士）

☆おおおっと、いきなり2連発。まだまだ盛り上がるぜ！

★「針灸事務局好き?」「当たり」(3)
——究極ハリキリスタジアム
（静岡県・サクセス）

☆ボクはあまり好きじゃないけどね。

★踊り子の苦情(3)
——氷の洞窟

★カルテットを取ってるか(3)
（回文）
（新潟県・YO—I）

★セタ、スプーンがえらいぜ(3)
——セガエンタープライゼス
（愛知県・8本足）

☆みんなもセタネットに顔出してみてね。

★さて、いぼ看板(3)
——天才バカボン
（神奈川県・虫の又三郎）

☆……なんのこっちゃ。

★あなたは憎まれたミイラ(4)
——悪魔に魅入られた花
（北海道・葬列ジイサン）

★信長の無謀(4)
——信長の野望
（奈良県・ジェイソン）

★YAS、クジつえー(3)
——A-JAX
（茨城県・メタパニもへじ）

★父が都合で5面がない(5)
——7月号のゴメンナサイ
（愛知県・しんたろう）

☆これ最高！

◎今月の大爆賞

★スカタンチール3個ね！(5)
——コンチネンタルサーカス
（群馬県・STタイガー）

☆スカタンチールってなんなんだよ！

★破壊村(4)
——魔界村
（京都府・夢現トリプルZ）

☆怖い村だなー。

★水戸納豆ランデブー(4)
——ミッドナイトランディング
（愛知県・りあき）

☆意味がつかめないところがいいね。

★老舗アルインコ(4)
——愛戦士ニコル

★産婆悪態(4)
——サイバータンク
（宮崎県・弟・原野敦史）

☆やーやー、きたきた。あいかわらず血気さかんだけど、果たして黒織に勝てるのだろうか？

★バアチャン天国時代(4)
——麻雀戦国時代
（福岡県・HAGE ON！）

☆高齢化社会になりつつあるからねー。考えさせられるぜ。さて、ギャグ&アナグラムはこのくらいにして、この前、募集した「ワープロの変換で笑ってしまおう」を発表することにしよう。

★産後苦死(3)
——三国志
（三重県・VOW）

★全血死(3)
——前置詞
（神奈川県・和田真二）

☆とりあえず、今月はこの2人を載せてみた。こちらもよろしく。

というわけで、来月もパンチの効いた作品をよろしく！

ゲームキャッチフレーズ担当 TAKE ON！

やあ！ ボクが、BEEPクソゲー博士のTAKE ON！です。やる気にさせます！ 電話はくわしいフクロウ、みないいフクロウ……おっと、一体、ボクはなにを口走っているんだろう。それにしても、クソゲー博士はないですよ、編集長！（なんのことかわからない人は先月のLOS(ロールオブソード)のレビューを見てね）

8月号のクズネタの答えは、星河ラビット胃の一番ではなくて、**カタ焼きソバ**でした。でも、よく考えると水晶玉だったら透けてみえるんじゃないのかな、などと思ったりして（やっぱりスケベ）

当選者は、福岡県の内山田洋とアールタイプに決定！

★めぞん一刻の15巻を7800円で買ってください!!
——めぞん一刻完結編
（兵庫県・大安さーがPII）

☆なるほどね。そういわれると、なにか高いような気がしてきた。

★でんぐりかえって
ぐるっとまわり
空を見上げて
バンバンバン
——アサルト
（千葉県・さっちゃんC）

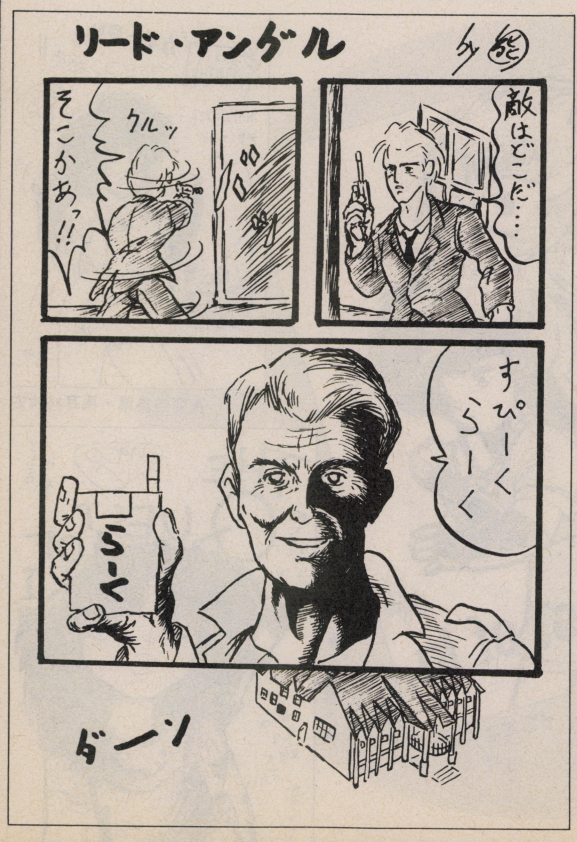
☆こういう素朴なキャッチは作ろうと思っても意外とつくれないもんだよ。雰囲気がいいよね。

★おまえはカメレオンか！
——村のおっさん

今月のMVP

兵庫県・能転樹くん

マッドふうの絵で決定！



ランドー・怒りのバルジニア
——ロードオブソード
（岡山県・FWM）
☆おっさんもそうだけど、家具の配置まで同じ。きっと官舎みたいなものなのだろう。FWMに言っておくけど、ゴルベちゃんはけっこうできがいいんだぞ。
★出るか！　セガ社参入第2弾!!
——ブロンズカートリッジ
動くのは主人公たちと敵キャラだけ！
——ファンタシースター
（広島県・SAME）
☆なんでブロンズカートリッジだかわかるかな？　つまり、「なにィ？　ブロンズカートリッジからゴールドカートリッジを凌ぐ小宇宙が……！」というノリなわけだね。
　FSのほうだけど、あの4等身のキャラクターが足踏みしてたら青竹踏み運動しているみたいでなにか変じゃん。
★♪はでだねー　はでもいいけど　銀のシートは　ちょっといきすぎー♪
——ギャラクシーフォース
（ちゃるう）
☆みぽりーん！　うるうる。500円6クレジットもちょっといきすぎ？　90歳のおじーさんもちょっと生き過ぎ？　何言ってんだ。
★FC初、スタートボタン不要ソフト
——ドラゴンクエストIII
ヤジューの王国
——Rタイプ II
（茨城県・鶴庭）
☆ドラクエのネタは目のつけどころがよい。ポーズもかからないし、なんの役にもたってないもんね。
★ところでわたしはゴキブリがつかめます
——池内利栄
ところでわたしは泳いでいる小魚をハシでつかめます。
——二階堂正宏
（長野県・ガニラス帝国に栄光あれ）
☆並べてみると何かおもしろい。でも、これ、どこがキャッチなの？
　今月のクズネタ、君はつかめたかな？　では、また来月ね。

なんでも必勝法

担当　たけじゅん

　ある日、電車中で、隣に座っていた外人が話しかけてきた。
「キャンユースピークイングリッシュ？」
というから、
「リトル……」
と答えると、その外人は意味不明な言葉を雨あられのように浴びせかけてきた。冷静になって日本語に変換してみると「この電車は○○駅に止まるか？」ということを聞いているらしい。そこで、
「イエス！」
と、自信をもって答えた。すると、彼は、今度こそ変換不可能な英語を乱射してきた。これには、こちらも頭をひねるばかり。すると、その外人は「君は学生か？　ほんとうに英語は勉強したのか？」と口走った（この部分だけ不幸にも理解できた）。ぼくは、苦笑するしかなかった……。
　それでは、今月の課題「**寝不足解消必勝法**」いってみよう！
★寝不足になったら、とりあえずテレビをつけよう。すると、ほとんどの局で深夜番組「砂の嵐」が放送されているはずだ。さすがにこれを見ていたら眠くなるはずだ。
（兵庫県・大安サーガPII）
☆今時のテレビは何時でも、しっかりと番組を放送しているぞ。もしかしたら、兵庫では深夜番組は放送されていないのかな？
★10秒動いては2秒寝る。
（京都府・ヒートボディ）
☆ということは、1分間に10秒寝ることになる。ということは、1日で240分……、4時間しか寝られねーじゃないか！
★わざと事故って入院し、後は病室で思いっきり寝る。
（大阪府・勇者ドルガー）
☆でも、入院中に友達がお見舞いに来てくれないと、すごいショックなんだよね。日頃の友情はみせかけだったのか、ってね。もっとも、どうどうと授業は休めるのは最高だよね。
★長年のライバルと、どっちが早く寝れるか競争する。そうすれば、負けたくないため早く寝るので寝不足には絶対にならない。
（宮城県・高橋　洋）
☆こりゃ、星くんと花形、アムロとシャア、セガとPCエンジンの世界だね。しかし、ことが眠ることだけに、目の中に炎をたいていては、いつになっても眠れないので苦しい戦いになるだろう。
　てなことで、今回もあっという間に終わってしまった。最近は、常連が多く採用されているが、新参者もどしどし作品を応募してきてほしい。

▶石川県・たわわ
▶鹿児島県・馬耳枝吹安
▶広島県・真
▶愛知県・林ぼこ
◀徳島県・マスジン

BEEPLE LAND

第12回 ゲームマンガアイデア道場

監修・二階堂正宏

マンガの書き方 その12

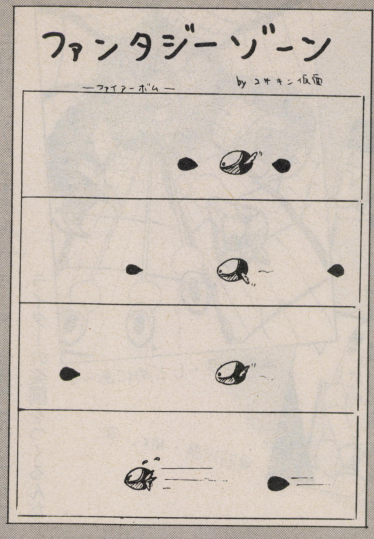
一番むずかしいスタイルは、1枚ものと呼ばれる漫画だ。これは、相当絵の力がないとむずかしい。

俗に4コママンガと呼ばれるものがその次で、あとは、コマ数が多くなればなるほどかんたんになってゆく。

ストーリー漫画の基本は4コマ漫画で、1枚ものではない。1枚ものは1枚もので、4コマとかストーリーものとは別ものと、ぼくは考えている。きみたちは、とりあえず、4コマを勉強しよう。

ぼくの書いているゲーム小僧は7コマだけど、4コマ漫画のスタイルだ。起承転結という言葉を知っているかい。どんな大ストーリーも4コマも、この言葉に集約されている。

次回はこの起承転結の話をしよう。



群馬県・コサキン仮面

あいかわらず絵がかわいいね。ちょっと説明不足のところがあるけれども、なんとなくわかる。アニメーションを見ているような楽しさがあるね。

埼玉県・アシュバーマン太郎

ヘタウマという言葉があるけど、きみのはそれに近いかな。アイデアだって、どうってことないんだけど、絵がかわいいので採りました。血は残酷なので、あまり出さないように。

静岡県・シノビ=ローリングサンダーッ!!

目を通すというグロテスクなアイデアだけど、それでゲームのボタンを押しているというのはなかなかいい。どうしてもゲームをしたいという気持ちが伝わってくるマンガだ。

新潟県・和田　隆

これはケッ作だ。ちょっとダジャレっぽいんだけど、まァまァ。絵もわかりやすい。最後のコマだけにテレビを出したほうがよかったね。

また、オリジナルの必勝法も消滅してしまったわけではないので、こちらにも作品を送ってほしい。

それでは次回の課題を発表しよう。次回の課題は「**大勢の人たちに拍手をしてもらう必勝法**」だ。これは、北海道のひらいもが送ってくれたアイデアだ。

それじゃ、楽しい作品待ってるよ！

ピックアップ

担当◎滝みやび

オー、足が痛ェぜ。ダセーよな。軽井沢行って、慣れないテニスなんかしたからネンザしちまった。トホホ……。

★CD-ROMが高いっ!!見たためは3万円台なのに……。

（熊本県・島田直人）

★ゲーッ！PCエンジンのCD-ROMが6万円前後だって！下手すりゃスーパーFCとマークVの両方が買えるかもしれないじゃないか!!

（東京都・小林文緒）

雅6万円のCD-ROMは、高いのか安いのか……。

★セガの獣王記を見るなり気にいった。早くゲーセンでプレイしたい。マークIIIにも早くならないかな〜。

（福井県・浜田　悟）

雅セガの新作予定にウルフマンてのがあるけど？

★ゲームの紹介方法がおもしろくて、読んでいて飽きなかった。それと、「どっからでも……」のコーナーの不思議な感覚が好きです。

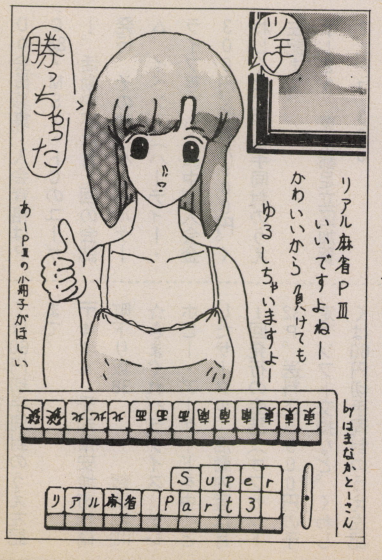
（青森県・川村　淳）

雅ワハハ、ぼくも毎日笑わせてもらってるぞ。

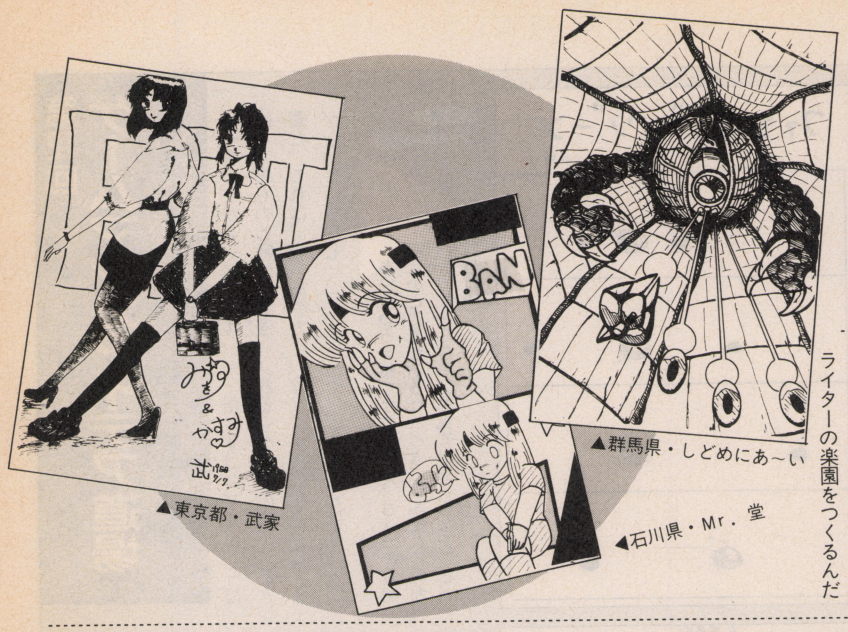
★スリックカート、関西にもありませんか？

（京都府・大平　哲）

雅長浜楽市にあったぞよ。



▶埼玉県・広瀬直人



▲東京都・武家

▲群馬県・しどめにあ〜い

◀石川県・Mr．堂

㊞ワンダーウォーズもあるから楽しさ2倍だね。

★なあにが夏休みを256倍楽しむ方法でい。夏休みはバイトでい。金がねえんでい。

（埼玉県・藤本冬彦）

㊞遊ぶにしても働くにしても有意義に過ごさないとね。

★みやびさん、スマイル君が好きなんですか？（帽子についてた）ぼくも好きなんだなあ。それから、みやびと雅って別人？

（京都府・安田尚樹）

㊞同じ人なんですけどお。

★鴻上尚史という人はオールナイトのラジオでしか聞いたことがなく、まさか、BEEPで鴻上さんの顔が見られるとは思ってもみなかった。

（静岡県・望月直文）

㊞昔、フジTVのCMに出ていたよ。ウーヤーターって。

㊞第三舞台って人気あって、チケット取れないんだぞ。

次、今月のとんでもないヤツ。

★池内利栄ちゃんはカワイイんだけども、まだまだBEEPの中ってムサ苦しいヤローの集団なワケやわ。そこで、ライター全員クビにして女性ライターの楽園をつくるんだァー！　どうだ、まいったかあ。

（愛知県・久保公孝）

㊞ゲームの得意な女のコ20人ほど連れてきてから、そういうことはいってちょうだい。

★来々月は50号になりますが、なにか特別企画はあるのでしょーか？

（岡山県・ペテルギウス）

㊞よーし、ここはひとつ、BEEPで記念イベントでもやるってえのはどーかな？　㊞編さん！

㊞編50号というのは12月号のことかい？　はっはっはっ、忘れてた。

㊞雅てなところで、今月も「真夏の夜の夢」を㊞雅と㊞編でお送りしました。ワハハ、夢みるぞ……。

BYE　BYE

サークル紹介

《新規発足サークル》

☆**皆さまの88クラブ**　PC8801シリーズのユーザー大募集。活動内容は、意見交換の場としての会誌発行（月1回）、ソフトの交換・売買。周辺機器もOK。会費月100円、入会金なし。入会希望者は60円切手同封のうえ左記まで。

〒755　山口県宇部市幸町10-7

篠崎和成(33)

☆アニメ・ファミコンFC**流星群おっとっと倶楽部**　スタッフ・会員・購読者大ボシュー!!　活動内容は不定期の会誌・2ヵ月1回発行の会報。入会希望者は60円切手同封のうえ左記まで。

〒729-34　広島県甲奴郡上下町字矢野温泉の里

西永方「流星群」まで(14)

☆今春スタートしたサークルDo会員募集。入会資格はPC88・MSX・FCのユーザー。活動内容は月1回の会誌発行。その他サバイバルゲーム。イベント（パーティー・ライブ等）も企画中。入会金300円。会費月500円。くわしくは60円切手同封のうえ左記まで。

〒123　東京都足立区加賀2-31-7-306

坂本方「DO」(15)

★α128999MSX／2ユーザー募集。活動内容は2〜3ヵ月に1度発行の会誌。入会条件はとくになし。くわしくは60円切手同封のうえ左記まで。

〒446　愛知県安城市柿碕町下り坂38　飯田剛(15)

☆**きまぐれパラダイス**　テレホビー・アーケードを中心としたサークル。活動内容は月1回発行の会誌（オフセット32P。送料込み500円の予定）ソフト交換など。くわしくは60円切手同封のうえ左記まで。

〒355　埼玉県東松山市下野本1089-4　清水方「きまぐれ編集部」まで(15)

文通したいよ〜ん

★ナムコ教を信じ、ニカイドウマサヒロ大先生の大ファンのあなた、いっちょボクと文通しませんか？

〒158　東京都世田谷区上野毛4-6-7

長井　晃(14)

★ドラクエIIIをすでに解いて、それでも飽きずにやり続けている人、僕と文通しませんか？

〒662　兵庫県西宮市丸橋町4-2-204

濱本修(16)

★ゲームは下手ですが、大好きです。同じような人、お手紙ください。よろしく！

〒175　東京都板橋区赤塚6-13-14

坂本和彦(19)

SPACE 119

というわけで、今月でメダク256回目を迎えた老舗コーナー、**スペース119！**就職も決まってホッと一息の氷水芋吉がお送りします。

（編）をいを、第1回目からボケてるんじゃないよ！）

Q・ラビッドファイヤーが動かなくなってしまいました。裏には「MADE IN TAIWAN」と書いてあるけど、もしかしたらコピー製品なのでは……？

（福岡県・はいしゃん）

A・BEEPのラビッドファイヤーの裏にも同じようなことが書いてある。でも、これはニセモノということじゃないよ。むこうで生産しているというだけのことだ。だから、動かなくなったのはたんに故障のせい。修理を頼むか、買い直すしかないね。

Q・アルマナの奇跡で、最後のボスが到せません。

A・全滅アイテム「聖なる石」を貯めるべし。

Q・アレクのミラクルワールド、最終面の水責め部屋でハマってます。

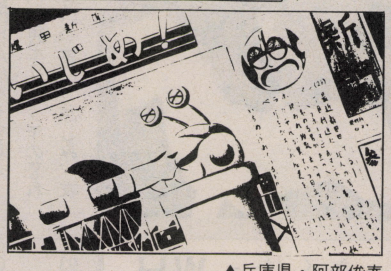
A・ピンクブロックを2回叩きなさい。

というわけでした。次回は、S-330を買って浮かれているYASにお願いすることにして、では……またらいげつ!!

BEEPLE LAND

◀大分県・私は宮本貴彦です!

▲福岡県・N原R太



▲兵庫県・阿部俊春

8月号 読者プレゼント当選者

（敬称略）

①シノビ－SHINOBI－
東京都・青木龍仁／広島県・森下選／徳島県・松下政司／福岡県・原康之／長崎県・田川保幸

②サンダーブレード
北海道・戸草弘／埼玉県・相馬博文／滋賀県・小中康伸／大阪府・増田哲志／島根県・中里康

③三国志・中原の覇者
東京都・佐々木忠晴／福井県・高橋公也／岡山県・大谷雅則

④レインボーアイランド
岩手県・佐藤宏美／富山県・加賀憲作／長崎県・青木森一

⑤ブロックブレイカー
新潟県・高橋和也／静岡県・中村友昭／島根県・児玉信／山口県・田中寿径／徳島県・斉藤賀則

⑥大戦略Ⅱデータコレクション特製Tシャツ
北海道・田中貴博／宮城県・後藤嘉則／群馬県・中野健児／山口県・山田慎一／長崎県・原雄次郎

⑦大戦略Ⅱデータコレクション特製シール
岩手県・後藤宏／東京都・後藤嘉孝／埼玉県・小原民雄／千葉県・細田光洋／千葉県・鈴木和博／石川県・小川真一／大阪府・藤原正治／奈良県・香西伸彦／和歌山県・寺本正樹／福岡県・川崎猛史

⑧アレスタミュージックテープ
福島県・斉藤浩史／栃木県・笠原正／香川県・堀金宏

⑨オリジナル・ジャンパー
茨城県・高岡理／長野県・松田泰明

⑩オリジナル・ディスクケース
青森県・畑山一人／山形県・橋本款／神奈川県・近藤利雄／高知県・野村佳史／愛媛県・小野勝市

⑪ラスト・ハルマゲドン特製ポスター（非売品）
秋田県・中村正和／愛知県・上田智成／岐阜県・林下浩志／大阪府・山下篤志／和歌山県・芝広路／鳥取県・川本隆之／広島県・長畑紀明／福岡県・平井慎一朗／大分県・小野貴慶／鹿児島県・竹之内久俊

⑫サイトロン特製文房具セット
群馬県・田村光章／石川県・村井宏之／奈良県・武井秀之／三重県・小林正夫／兵庫県・則久幸司

今月の講評

努力のカイあってか、北関東がついに最下位を脱出。とはいえ、中部地方のぶっちぎりに変わりはない。いよいよ残り2回となった、ポイント戦。はたして結末やいかに……。

ところで、最近の投稿の状況だが、さすがに夏休みというだけあって、量的にかなり多くなっている。各コーナーの担当もそれぞれヒーヒーいいながら、整理に必死になっているみたいだ。夏休みがあけても、この調子でビシバシ投稿してきてほしいな。

季節は秋。投稿したくなる秋。びーぷるランドの秋。今後とも、びーぷるランドをよろしく頼むね。

エリア別得点表残り2回

エリア	先月までのポイント	今月のポイント	計
北海道・東北	59	4	63
北関東	57	9	66
南関東	76	5	81
中部	86	14	100
近畿	67	10	77
中国・四国	66	4	70
九州	63	9	72

キミのサークルを紹介しよう

サークル名、活動内容、入会の条件、あて先、代表者氏名、年齢を200字程度にまとめた文章に、連絡先電話番号（掲載はしませんが、編集室との連絡のため）をそえてください。その他、会誌等の資料があれば、なるべく同封してください。担当者が電話で内容を確認し、誌面で紹介します。送り先は「BEEP編集室サークル紹介係」です。

9月号のゴメンナサイ

困っちまったなーのゴメンナサイのコーナーです。

●P126、遊演体ネット問い合わせTEL。正しくは、0427・48・6999。ご迷惑をおかけしました。

●P149、ビデオゲーム3位の写真は、マークⅢ版のものでした。

☆**「ドラクエⅣ」のアイデアを募っちゃうというお知らせ**

BEEPではドラクエⅣに関するアイデアを募集するぞ。ストーリー、キャラクターの職業、魔法、モンスター、アイテム、イベントなど、「ドラクエⅣがこうなればおもしろいのになぁ」というものをドシドシ送ってくれ。実現不可能なものでもなんでもいいんだ（なるべくヘンなもののほうがいいね）。官製はがきに住所、氏名、電話番号を明記のうえ、「笑えるドラクエⅣ」係まで。なおこの募集はエニックスとはいっさい関係ないよ。よっぽどいい作品には欽ドン賞をあげよう。

例「職業……田舎者（成長は遅い。都会へ行くと着るものが変わってくる。忍耐強い）」

「モンスター……メタルウンコ（絶えず異臭を放ち体力を奪う。倒すと飛び散って、これまた体力を奪う。逃げるが勝ち）」

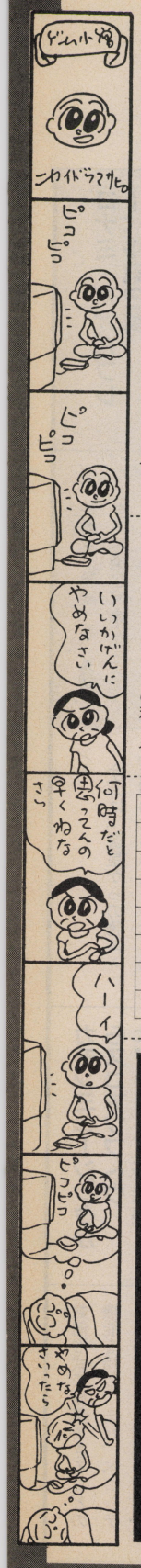
みなさまのお便りお待ちしております。

びーぷるランドへの投稿は…

〒102 東京都千代田区九段南2－3－26 井関ビル ㈱日本ソフトバンク出版事業部 BEEP編集室（各コーナー名）係まで

住所、氏名、年令は必ず明記してください。

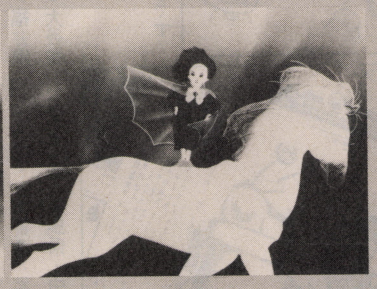
イラストは、鉛筆、カラー不可。



ほかほか瓦版

インフォメーション

コナミ・バオバブレーベル第2弾「風の又三郎」



風の又三郎とあだ名をつけられた、山あいの分教場に転校してきた少年と村の子供たちが豊かな自然の中で繰り広げる不思議なお話。宮沢賢治の童話の世界をアニメーション化したビデオがコナミから発売された。

監督にりんたろうを迎え、新しい表現手法で少年の恐れ、恥じらい、喜び、悲しみ、友情、残酷さ、冒険、夢、希望などを不思議な映像に仕立てている。

また、ナレーションには、「風を見た少年」「ぼくのワイルドライフ」などの著者で、自然派文学者のC・W・ニコルを起用。同氏の味わい深い語りロが「風の又三郎」に一層の輝きを持たせている。

カラー／30分、ステレオ、HIFI、VHS、β、7800円で発売中。

問い合わせ●コナミ㈱（☎03・261・5678）

ガルフォース3完成記念試写会

CBS・ソニーグループでは、ガルフォース3の完成を記念して各地で試写会を行うが、その試写会にペア50組、100名を招待する。

内容は、ガルフォース3完全上映、乙女の診察室、会場でのみのアートミック製完全限定プレミアム商品販売などで、ゲストにガルフォースキャラクターボイス全員集合、園田建一ほか。予定している会場、日時、応募方法は次のとおり。

9／23　11時～　札幌　メッセーホール

HORROR WORLD

「スターウォーズ」をきっかけにSFXの世界はめざましく進歩し、完全に市民権を得た感がある。

この「HORROR WORLD 88」は、映画をさまざまな形で影で支えている、本来見ることのできないSFXの舞台裏を、撮影に使用された実際のモンスタースーツやプロップを中心に〝SFXの主役〟として展示したイベント。

今回は、「遊星からの物体X」「死霊のはらわた」をはじめ「バタリアン」のオバンバ、「ガバリン」のビックベンなど映画に登場したモンスターを多数展示する予定。なかには、当イベント終了後アメリカに返却する予定のものもあり、これが最後の公開となるものもある。

また、リアルファンハウス（恐怖体験ブース）の設置も行う予定。

●会場・御殿場ファミリーランド、スポーツハウス内特設会場

●交通・東名御殿場インターより車で3分、またはJR御殿場駅下車、ファミリーランド行き無料送迎バス

●料金・入園料

大人……1000円
子供……600円

入場料

大人……500円
子供……300円

●開催期間

9月15日～11月8日

問い合わせ●御殿場ファミリーランド（☎0550・83・4422）

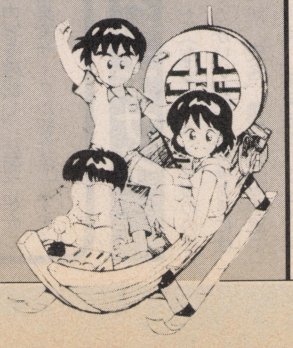
テレホンアドベンチャー第9弾 次元からくり漂流記

おなじみテレホンアドベンチャーの新作「次元からくり漂流記」が、8月8日から11月7日にかけて行われている。

今回のストーリーは、学校の仲良しトリオ、ダイスケ、くりりん、ハカセが主人公。3人は図書館の掃除中に1冊の古びた本を発見したが、その本を頭脳明晰なハカセが解読したところ、なんとタイムマシンの設計図であることが判明。3人は博士の家でタイムマシンを作ることになり、時間を超えて冒険を繰り広げることになった。

ゴールにたどり着けば、抽選でプレゼントも当たるぞ。代表インフォメーションは次のとおり。

東京　03・236・9988
札幌　011・821・9000
新潟　026・267・7000
長野　0262・35・8000
京都　075・751・7700



カモンミュージックからスコアソフトウエアシリーズ新発売

カモンミュージックといえば、MIDIコンピュータミュージック・コントロールソフトウェアでは定評があるが、今までは数字データを入力するタイプのものが主だった。

今回発売されたのは、楽曲データ入力をかんたんかつスピーディーに行えるように設計されたMIDIスコアインプッタ新シリーズ第1弾「SCIIPC98」。

入力は、キーボードから音符や休符を直接入力可能。シングル、ダブル、デュアルの表示モードを持ち、ダブルモードでは2つのパートの楽曲データを同時表示しての編集が可能、デュアルモードでは楽譜形式で入力したデータのゲートタイム、ベロシティを数値形式で編集できるなどの機能を持つ。また、ベロシティ、ピッチベントなどの音符以外の情報入力、編集にはグラフィック表示で視覚的に確認できるなどの配慮がされている。

このほかにも各リズム楽器ごとのキーナンバーアサイン、楽器名表示の変更登録、パートごとの調（KYE）設定、同社のMIDIレコンポーザー上で修正したり、レコーディング機能を利用した複合使用もできる機能を備えている。

価格は3万8000円。

ローランドのミュージくんシステムにも対応しており、これからの同シリーズが期待される。

問い合わせ●カモンミュージック（☎03・258・1934または06・309・3836）

9／23　13時～　広島　SONY広島第2ビル8Fホール
9／23　13時～　福岡　明治生命ホール
9／23　13時～　熊本　熊本福祉会館5Fホール
9／24　16時～　名古屋　名古屋市公会堂
9／25　12時～　16時～　大阪　御堂会館
10／1　16時～　東京　砂防会館
10／2　12時～　16時～　東京　砂防会館

●応募方法　往復ハガキに希望の会場および日時を明記の上〒162　東京都新宿区市ヶ谷砂土原町2－4－1　KSビル3F　CBSソニーグループ「88-CHANEL GALLFORCE3」係　締め切り　9月14日

抽選は、各会場、日時ごとに行う。会場は、各回入れ替え制。なお、当選は発送をもってかえさせていただきます。

倉敷　0864・34・5550
広島　082・252・0000
北九州　093・521・9911

ローランド新製品ニュース

ローランドから9月発売の新製品2種類を紹介しよう。

1つはデジタルスペースエコー「RE-3」。同機はスペースエコー「RE-201」を完全デジタル化した機種で16ビットリニアD／A、A／D方式により透明感が高く高品質なデジタル・ディレイとデジタル・リバーブを融合。しかもディレイ効果とリバーブ効果を同時にかけることができ、ボーカルに最適な音場を再現する。

また、5種類のエフェクトモードやワームス（WARMTH）コントロールにより、新開発のモジュレーション効果もできる等々の機能を備えている。価格は8万9800円。

2つめは、超小型の防磁型マイクロ・モニター・スピーカーシステム「MS-30」。新開発の12センチフルレンジ・スピーカーを採用しており、ホームレコーディングのモニター・スピーカーから店舗でのBGM再生用、家庭でのAVモニターなど幅広い用途が考えられる。

また、スピーカー本体だけで好みの低域にチューニングできる、スライド・ウインドウ・バスレフ方式の採用や、ブッシュターミナルと標準ジャック、壁掛けフックなどを装備している。

ホワイト、ブラックの2色で価格は1万3500円。

問い合わせ●ローランド（☎06・681・5431）

「新桃太郎2」ビデオ発売

桃太郎といえば日本では有名なお話。それが、最近台湾でたいへんな人気を呼んでおり、SFXアクション映画が制作されるほど。

今回、バンダイメディア事業部から発売されるビデオはこの台湾製映画のビデオ版で、いわば桃太郎の逆輸入といった感じ。犬、サル、キジをつれて、鬼退治に出かけるというストーリーや、ハチマキをしめ桃太郎ののぼりを立て、日本刀をふりかざすというスタイルまで日本の原作そのままというのがおもしろい味を出している。

主役の桃太郎に扮するのは、20歳の新人女優リン・シャオロウで、スタントなしで歯や指の骨を折るなど体中傷だらけでスーパー桃太郎を熱演している。

カラー／90分

ナイトライダー発売記念プレゼントキャンペーン

人気テレビ番組「ナイトライダー」が、パック・イン・ビデオから発売される。

ゲームの内容は、3Dタイプの画面の中で、〝ナイト2000〟に乗り込み、敵と戦いミッションをクリアし、装備を充実させながらアメリカ全土を走りまくるというもの。

また、このミッションモードのほかにカーアクションだけのドライブモードも搭載している。2メガロムで5500円、9月29日発売予定。

そこでパック・イン・ビデオでは、このゲームの発売を記念して、「ナイト2000ラジコンカーと「オリジナルテレホンカード」のプレゼントキャンペーンを実施している。

BEEP読者には、ラジコンカーが1名に、テレホンカードが5名にプレゼントされるぞ。

応募方法は、ハガキに住所氏名、年齢、学年（職業）、電話番号を明記のうえ、左記まで。

●応募先　〒160　東京都新宿区新宿1－16－10　コスモス御苑ビル7階　㈱パック・イン・ビデオ「ナイトライダー」BEEP係

締め切りは9月末日。なお発表は商品の発送をもってかえさせていただきます。

なお、この「次元からくり漂流記」は、双葉社からゲームブックとしても発売されている。

それから、いつものとおり参加の際にはペンとメモの用意を忘れずに。また、電話番号は間違えないように十分注意しよう。

問い合わせ●㈲アミューズメントクラブ・プロダクツ（☎0422・44・4321）

モノラル、HIFI、VHS、βII、日本語吹き替え版、1万4800円で9月25日発売。

問い合わせ●㈱AE企画（☎03・468・8211）

バックナンバーのお問い合わせ

ここにあげたバックナンバーは、お近くの書店で注文してください。どうしても手に入らないときは、直接小社へ現金書留で注文してください。定価(1冊390円。ただし◎は420円、○は450円です)のほかに、郵送料が必要です。郵送料については、電話で下記へお問い合わせください。

問い合わせ先　〒102 東京都千代田区九段南2-3-26
㈱日本ソフトバンク出版事業部　営業☎03・261・4095

●'87年5月号
特集・冒険遊戯がうんとこしょっ!!
◎'87年6月号
やっぱり、きっぱりナムコ特集
●'87年7月号
特集・血湧き、指おどる対マン勝負
●'87年8月号
特集・ホラーゲームで背筋がゾ〜!
◎'87年9月号
寝た子を起こすMSX特集
●'87年10月号
特集・急加速セガ・パワフルレポート
◎'87年11月号
特集・PCエンジンを追え!!
●'87年12月号
特集・RPGがおもしろくなってきた!!
○'88年1月号
特集・ボクにもできるゲームサウンド
●'88年2月号
新春バラエティゲーム特集なのだよ
◎'88年3月号
めきめきタイトー特集だい
●'88年4月号
特集・シューティング・アクションゲーム教本
◎'88年5月号
特集・失われた歴史への招待
●'88年6月号
特集・ゲームをやるならこのマシン!!
◎'88年7月号
特集・PCエンジン宅配便
●'88年8月号
BEEP版"夏休みを256倍楽しむ方法"
●'88年9月号
これからどうなる!?セガ

定期購読の申し込みについて

書店で入手できない場合は、現金書留あるいは郵便振替(東京1-29307 ㈱日本ソフトバンク)にて住所・氏名・「BEEP」定期購読申し込みと明記のうえ、4,800円を添え、㈱日本ソフトバンク出版営業部宛にお送りください。

GAME OVER

●YSのコンサートで、友人の結婚の話題が出たが、うかつにも、それがMTのことであることに暫く気付かなかった。サントリーホールのオルガンは、素晴らしかった。金が無くなった。(せぶん)
●へっへっへ、ついにファミコンを手に入れちゃった。これで仕事から離れて遊べるぞ! と思ったら、テレビのチャンネル権は奥方の手にあったことをすっかり忘れていたのでありました……。(¥)
●飛龍の拳II大会で、エイリアンが優勝してしまった。エイリアンが鼻高々なものだから、みんなから総スカン。優勝してけなされるヤツってこの男くらいだよ。大人になれよエイリアン! (くわ)
●T&Eのイベント取材のため、本番の前日から鈴鹿入り。ボーリング大会に宴会、さらにサーキット走行まで体験できた。もちろんイベントは大成功。こんな取材なら毎月でも大歓迎! (TAKE)
●ビデオゲームの特集ということで、8月じゅうハマリまくった。とくに入稿完了までの20日間は毎日14〜16時間というありさま。ほんと、これがビデオゲームならよかったんだけどねぇ! (T・S)
●「あつはなついね〜!」つーのは、くわの名言。やっぱ、なついあつは、ノボせて気絶するまで長時間お風呂に入るのがキモチイイ! 脱水症状だよーん。キューキュー。(カレースパイシー こんY)
●㊞のせぶんの言うことには、この12月号でBEEPは通巻50号になるそうだ。丸4年(4×12=48冊)で50号とは計算が合わないかもしれないが、これは増刊号を2冊出しているため。その2冊のタイトル、わっかるかなー。(K)

STAFF

Chief Editor	麻生健司
Senior Editor	近藤 裕
Editors	新保利昭／武田浩二／桑原 修／下山嘉彦／新屋泰造
Designer	花本浩一／持田 哲／ドイノシューセイ／田中正義／富永三紗子／勝俣正希／ローラン企画
Illustrator	石黒 茂／鏡 泰裕／昆野弘子／高橋好子／とよたかずひこ／長谷川泰男／溝口格／山本 護
Photogragher	小阪和則／蒲生晴夫／宮脇基美
Contributor	我流子／SHOTAN／炎上寺／TAKE ON!／たけじゅん／Dr.KILL／ドクトルだみお／氷水芋吉／堀 蔵人／三峰奈緒／雅／YAS
Proof reading	㈲アレフ
Printing	大日本印刷株式会社

1988 SOFTBANK CORP. 雑誌17659-10 本誌からの無断転載を禁じます。

次号予告

暑かった夏も終わって、灯下親しむ秋がやってきた。秋といったら読書の秋。とくれば、やっぱりやりたいゲームはアドベンチャーゲーム。ハードボイルドあり、SFあり、ファンタジーありと、変化の著しいアドベンチャーゲームを、BEEP流に料理しちゃうぞ。次号を待て!

11月号は10月8日発売
(一部の地域では発売が遅れることがあります)
来月号は特別定価420円よろしくね!

質問テレフォン

掲載した記事・プログラムについてのお問い合わせは、下記の時間に、下記の電話で受け付けています。時間外の場合や、下記の電話以外でのお問い合わせはご容赦ください。なお、ゲームのヒントに関してはお答えできません。

月曜日〜金曜日の午後4時〜6時
☎03・265・5819

BEEPスタッフ(アルバイト)募集

BEEP編集室では、次のような人を募集しています。
①コンピュータゲームに関する原稿が書ける人。とくに、パソコンゲームなどの徹底研究ができるくらい実力のある人。
②文章は苦手でも、ゲームの腕はあるので撮影の手伝いなどができる人。モデル撮影などに協力してくれる人(写真をそえて)。
以上、いずれも原則として18歳以上で東京近郊在住の人に限ります(男女不問)。地方在住の人でどうしてもBEEPで原稿を書きたい人は、当方に来なくてもできる企画(たとえば連載物)などを立て、サンプル原稿を書いて送ってください。十分検討のうえご返事いたします。
応募の際は、住所、氏名、電話番号、使用機種、年齢、とくにPRしたいこと、どのページをやりたいかなどを明記し、BEEP編集室スタッフ係あてに送ってください。
採用の際は連絡いたします。なお、連絡のなかった場合は採用されなかったものとご了解ください。

郵便はがき

お手数ですが
40円切手を
貼って
ください

1 0 2

(受取人)

東京都千代田区
九段南2-3-26井関ビル

㈱日本ソフトバンク

Beep 編集室行

10月号

●職業・学校(学部・学年)　●よく読む雑誌

●よく使う機種(下の中から選んでください)

①FC ②セガ ③PCエンジン ④PC-88シリーズ ⑤MSX2 ⑥MSX ⑦FMシリーズ
⑧XIシリーズ ⑨PC-98シリーズ ⑩X68 ⑪その他

●住所 □□□-□□ ☎ ( )

●氏名　●年齢　●性別 男 女

希望するプレゼント番号をお書きください。

プレゼントNo.

愛読者カード 〈10月号〉

★今月号を読んでいちばん言いたいことをどうぞ

★今月号の記事で、おもしろかったものをあげてください（いくつでもかまいません）

★今月号の記事で、つまらなかったものをあげてください（いくつでもかまいません）

★今後とりあげてほしい企画・ゲームを書いてください

★これから多く取り上げてほしい記事はどれですか

①ファミコン　②セガ　③ＰＣエンジン　④ＭＳＸ　⑤ビデオゲーム
⑥パソコン　⑦その他

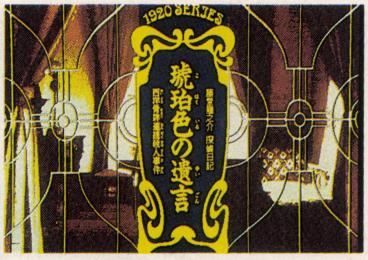
★最近熱中していることがあったら書いてください

秋は目の前!!

今月の材料

- **琥珀色の遺言** リバーヒルソフト PC-98シリーズ（7,800円）
- **ディレクター物語** ビクター音産 PC-88SR以降（7,800円）
- **ヴェイグス** ゲームアーツ PC-88SR以降（7,800円）
- **ブラックウイング** デービーソフト PC-88SR以降、X1シリーズ（7,800円）
- **クルージュ** ザインソフト PC-88SR以降（8,800円）
- **キューティーハニー** ナツメ PC-88SR以降（未定）
- **フェラーリ・フォーミュラー・1** エレクトロニック・アーツ PC-98シリーズ（予価9,800円）
- **原宿AFTeR DARK** 工画堂ソフト PC-88SR以降（7,800円）
- **ラスト・ハルマゲドン** ブレイン・グレイ X68000（7,800円）

琥珀色の遺言

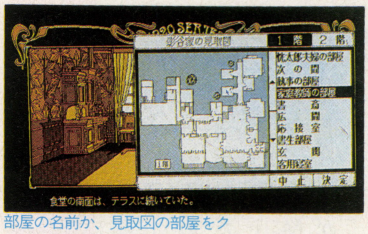


抜群の移動システム

今回はゲームのシステムと、ほんの少しだけ事件に取り組んでみることにしよう。

「琥珀色の遺言」の移動システムは、アドベンチャーゲームの移動システムの中でも最高峰に位置すると思うんだ。移動モードにすると、マップと部屋の名前が表示される。部屋の名前をクリックしてもいいし、マップの部屋を直接クリックしてもいい。これって本当にすごいと思うんだ。

グラフィックもアナログ16色モードとデジタル8色モードとあって、選択できるようになっているんだ。アナログモードだと、セピア色っぽくていかにも〝1920年シリーズ〟って感じがある。それに対してデジタルモードは色使いがいかにもリバーヒルソフトって感じがして、どちらも楽しめるぞ。



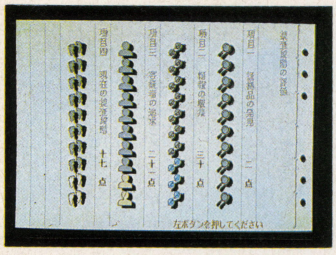
部屋の名前か、見取図の部屋をクリックするだけで移動できる。

関係者の捜査メモは、個別にファイリングされていて見やすい。

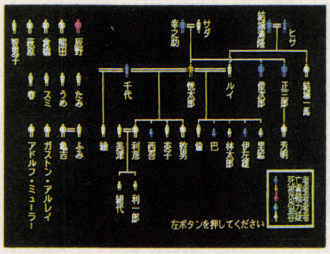
証拠品のファイルもシステム手帳型に整理されている。

探偵手帳は飾りじゃないぞ

リバーヒルのソフトって、パッケージの中に何が入っているのかいつも楽しみなんだけど、今度はシステムノートが入っているんだ。

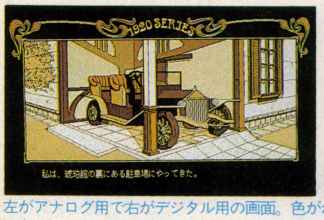


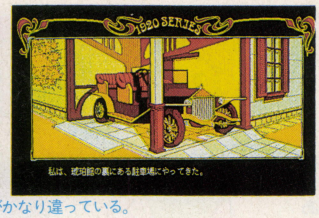
J、B、ハロルドでおなじみの評価点。なかなか先は長そうだ。



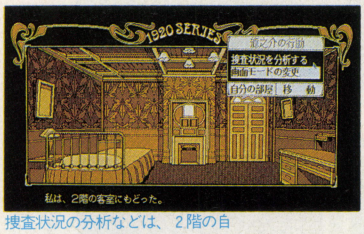
人物関係一覧表。色で区別されているので、一目で見分けられる。

琥珀色の遺言では、ノートをフルに活用しよう。ゲーム画面もちゃんと穴が6つついていたりして本格的だぞ。事件についての情報を整理するときに出てくる画面もメモみたいにかかれているから、ノートに書き込んでおけばとっても便利。マメに書き込んでおこう。自分でアレッと思ったことも書いておけば、思わぬところで役だったりするかもよ。





左がアナログ用で右がデジタル用の画面。色がかなり違っている。

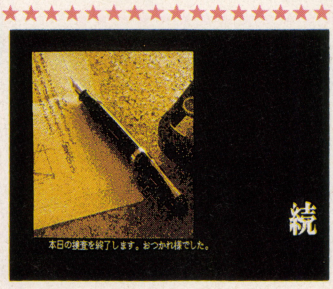


捜査状況の分析などは、2階の自分の部屋に戻ってする。

結局

ゲームもある程度進み、事件の概要もわかりつつある状態だけど、事件の細かい内容や解法は次回へと見送りたい。アドベンチャーゲームであるだけに、みんなに楽しんでもらいたいからね。それにしても、秋の夜長は琥珀色の遺言で決まりだね。（文／我流子）

ゲームに関係する資料もついているので、影谷家の系図がこんがらがったときにだって、資料をみれば一目でわかるから便利だぞ。

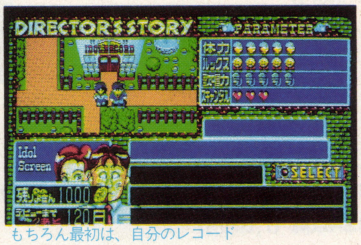


一日中の捜査ご苦労様。また明日もがんばって、犯人を探そう。

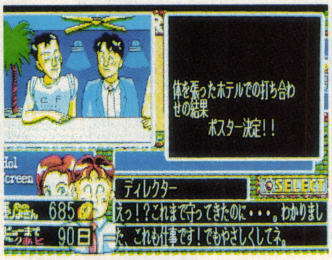
ディレクター物語

ディレクターは、つらいよ

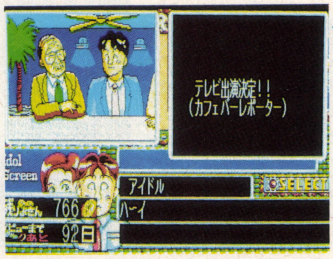
さて、ディレクター物語なんだけど、ゲームの内容はとってもかんたん！「磨けば光る素質のある女の子」を、自分の力（行動力と金）でスターダムにのし上げてあげるゲームなんだ。スターにするために苦労に苦労を重ねるわけだ。もちろん、業界のビクターが作っているだけあって、随所に業界ノリと業界ギャグがちりばめてあって笑えるぞ。このゲームでディレクターになってしまえば、今日からキミも業界人かな!?



もちろん最初は、自分のレコード会社からスタートだ。



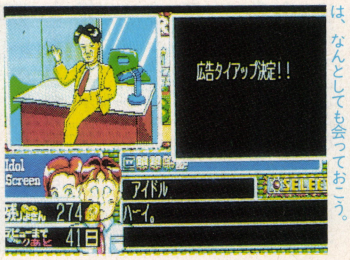
ときにはキワドイこともやらないと、大物にはなれないぞ。



業界人が出入りするバーが、コネを作るにはいちばん！

ゲームは、アドベンチャーゲーム的な作りになっているんだ。プレイヤーはディレクターになりきって、女の子をマップ上にあるさまざまな場所（出版社、テレビやラジオの放送局など）に連れ歩いて「アイサツ」巡りをするんだ。

それぞれの場所にいろいろな個性豊かな人物がいる。もちろん一筋縄じゃあいかないぞ。肩揉んだり、飲みに誘ったり、脅したり、なだめすかしたり、もち上げたりと、もータイヘン！ 業界人ってほんとぉーに男芸者のノリ。相手と会話をしてると、業界のドンツーにいるコネ入社の加藤には、なんとしても会っておこう。



悲惨さがわかる？（そこまで悲惨じゃない）

もちろん目的は番組に出演したり、グラビアにしてもらったりすることだ。ゲームは、自分の手持ちのお金もしくは決められた日数をオーバーしてしまうとデビューの日がやってきて、キミのディレクターとしての手腕が問われるわけだ。そのときにキミが、いままで女の子にどのくらいネームバリューを与えることができたかといったことが判断されるんだ。もちろん、いろいろな番組、CMに出たほうが有利なのは間違いない。

リエちゃんを売り出せ！

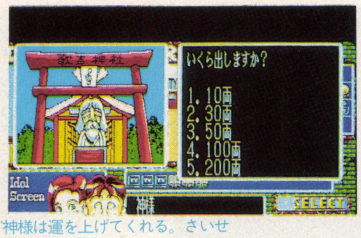
さて、それじゃあ今ではあのみんなも知ってるBEEP御用達の大スター!? 〝リエちゃん〟の売り出しにまつわる苦労でも書いてみようかな。キミも、このボクの苦心談でも読んで参考にしてくれたまえ……。

○月×日

社鳥に呼び出される。今度の「女の子」に、わが社の社運がかかっているそうだ。ボクが見つけてきたのは、某所の山奥にいた〝リエちゃん〟だ。さぁーて、これからがボクの手腕の見せどころだぞ。

まずは、地形を覚えさせなきゃ。それからはアイサツ回りでいそがしいぞ。

やっぱ、広告代理店は抑えておきたい。つーわけでドンツーにいくぞ。おっと、「ドンツー」の隣に「歌声神社」がある。お参りしておこっと。アイサツ巡りはけっこうたいへんだったなー。軽く飲んで



神様は運を上げてくれる。さいせんをケチッちゃいけない。

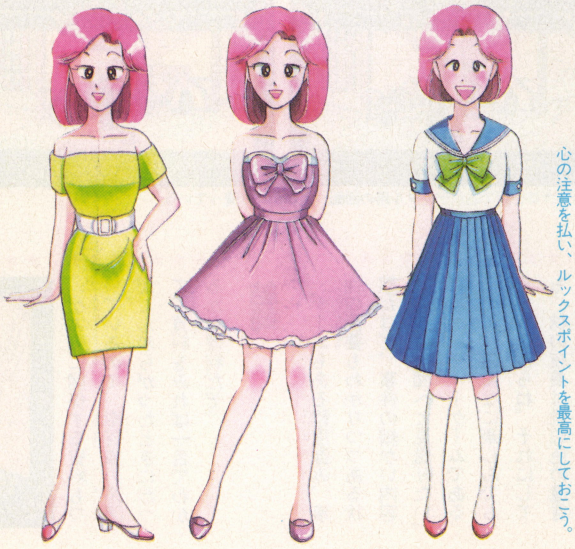
外見は情けないが、映画に出演しないと知名度は上がらないぞ。

ラジオはアイドルには欠かせない媒体だ。ぜひともレギュラーを！

帰ろっと……。しかし、あんなところでプランナーに会ってしまうとはラッキーだったな。

○月△日

チクショー、郷原の野郎。リエの顔がイマイチ、インパクトに欠けるだとぉ。こうなったら美容整形の「押切りクリニック」に行ってやる。また歌手デビューのために「ボイストレーニング」に通わせるぞ。こうなったら、セーラー服も髪型も変えてイメージチェンジだ。髪型を「ワンレングス」にしてっと、「アイドル風のドレス」これで勝負！


アイドルの命はルックスだ。衣裳やヘアスタイルには細心の注意を払い、ルックスポイントを最高にしておこう。

ディレクター必携 地下鉄データ

神宮前出版
神宮前出版
蒲田出版(エロ出版社)
三光映画
KUROKIビデオ
よろず屋
マタニティクリニック
ぐるめ屋
アイスクリームハウス
CAFE WINDOW

ドンツー通り
ドンツー
原宿新聞
ヘアーサロン
コーヒーNISHI
HONDAデパート
警察署
ダンススタジオ
ペットショップ
写真館
歌声神社

アイドルレコード前
アイドルレコード(事務所)
ボイストレーニング
押切クリニック(整形)
やってる茶屋
やる気レコード
オフィスヒラオ
きのこ組(やくざ)
業界'S BAR
ディスコ1999
レコーディングスタジオ

フジヤマテレビ横丁
フジヤマテレビ
CAFE WAVE
吉岡内科
寿司屋
キムチ亭(焼肉屋)
ケーキ屋
LIVE INN
エステサロン
RADIO AOYAMA
としよりハウス(養老院)

イメチェンのせいか、ポスターとカフェバーレポーターの仕事が来た。そろそろ歌を吹き込んでおくとするかな？「オフィス・ヒラオ」でもらった曲は「愛の合戦」だ。レコーディングもOKだ。「KUROKI VIDEO」でプロモーションビデオも作ったし、「写真館」で写真も撮った。それに動物好きの女の子ってイメージ付けとしてペットもたくさん買った。いよいよ本格的に始めるか。

×月×日

残すところあと1日。いよいよ、リエちゃんの運命が決まる。やり残した仕事はなかっただろうか？

もう1度思い返してみよう。

テレビ局——歌番「夜の大ヒットスタジオ」、ドラマ「セイウチ物語」、「お父っあんのおかゆ」、バラエティ「オールナイトフジヤマ」、「ギネス・スペシャル」、「天気予報」。

ラジオ局——「ただいま本番」ゲスト出演、「梅干し××」、「ただいま本番」レギュラーパーソナリティー。

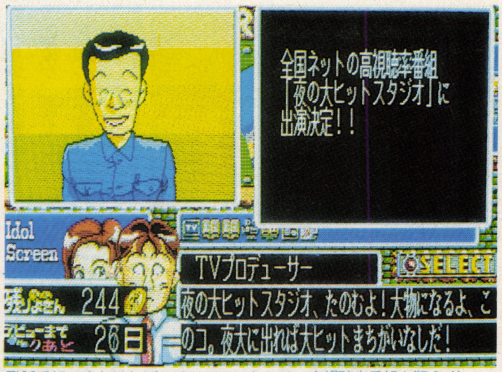
神宮前出版——「週刊チャルメラ」、「平凡チンチン」、「新鮮組」。

三光映画——主演女優として「まぐろの赤身」。

ドンツー——お灸のCM、せんべいのCM。

アイドルレコード宣伝部——カラー、モノクロCM。

原宿新聞——芸能欄トップ記事。



歌謡番組に出なければアイドルではない！　高視聴率番組を狙え!!

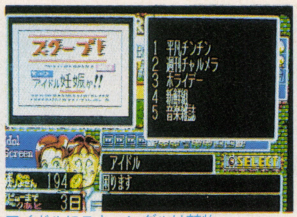
宣伝材料を作っておけば、向うから声がかかる場合もあるぞ！

テレビドラマはイメージアップに必要だ。逃すな！

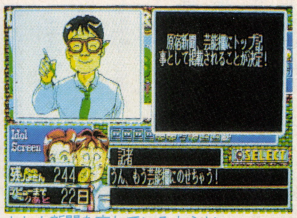
運命のはかりはどちらに傾く？

サァー、発表。ランキングがドンドン上がっていく、100位、50位、10位、あと少し、ヤッター！　トップだ!!　1位だ、NO・1だ。もう思い残すことはない。武道館も満員だ。さてっと、それじゃあ、復習しておくかな？

と、これだけあれば大丈夫だろう。ほかにだって、老人ホームに慰問に行ったり、1日署長、サイン会、デパート営業、大阪キャンペーンと飛び回ったなぁ。もちろん人にいえないことだって……。明日のランキングを楽しみにしよう。



アイドルにスキャンダルは禁物。妙なうわさに気をつけよう。



もしも新聞を忘れているようだったらディレクター失格だよ。

ゲームを進めるにあたってのポイント

基本編

1——体力、ルックス、歌唱力は、つねにMAXに近くしておくこと

2——スキャンダルも少しはあったほうがいい。

3——神社にいって賽銭をあげたり、いいことをしたり、トカゲの尻尾などで運を上げること。

4——店、会社などに入るときはセーブしておき、展開が気に入らなかったらリセットしてやり直すのもよし。

5——1度行って何もなかったからといって諦めない。何度も足を運ぶこと。

応用編

映画主演——これは、かなりムズイ。ネックになるが、これは運を高くしておいて、デ

業界には変わり者が多いけど、見かけで判断してはいけないよ。

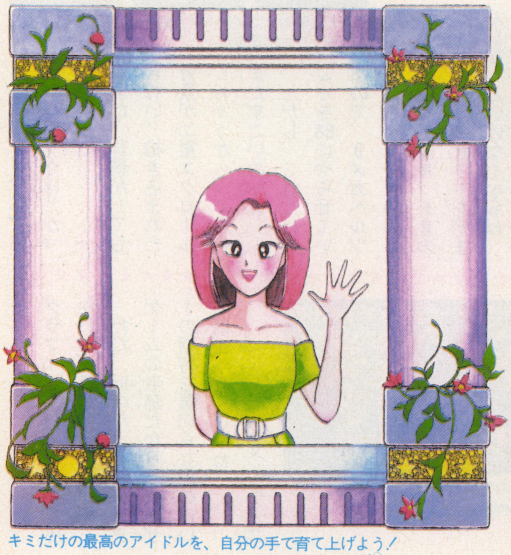
ィスコにいく。ここで社長の息子に会えば第1段階成功。続いてドンツーで加藤さんに会おう。そうすれば謎は解決するはず……。

テレビ、ラジオ、新聞、神宮前出版、アイドルレコードは何回かチャレンジすればわかるはず。

1位を目指すためにかなり燃えたゲーム。最初は、モデルになっちゃったり、実業家になったりと、アイドルなんて遠かった。最終的にはディスクを差し替えるのが一番つらい作業だけど、業界ノリを楽しみたい人におススメの1本。

（文／惣一郎さん）

1位になれれば、キミが育てたアイドルから感謝のキスが！

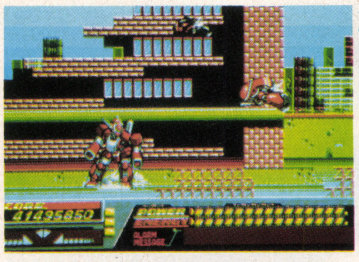

キミだけの最高のアイドルを、自分の手で育て上げよう！

ヴェイグス

VEIGUES

テグザー、シルフィードなど、88の性能の限界をとうに超えてしまっているソフトを次々と発売しては、ユーザーをあっといわせているゲームアーツで、この秋に向けて新作が着々と開発されていた。

開発の人の話だと、今回のソフトはさらに88の性能の限界に挑戦しているというんだから、今からワクワクしちゃうぜ。



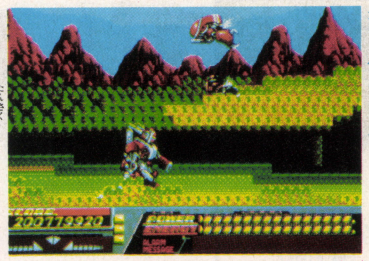
このでかいキャラが、キレイな背景の中を動きまわるんだぜ。

ストーリー

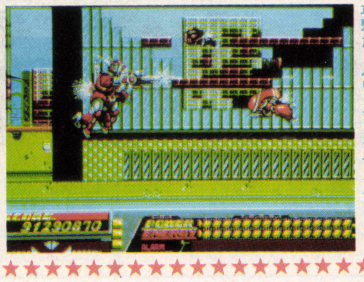
――西暦2122年10月、小規模なエネルギー爆発が太平洋沿岸の都市に多数発生し、都市機能が著しく低下しているのを地球の軌道をまわる人工衛星が、発見した。

未知の敵が現れたのだった。

その後の探索により、南太平洋の海底に正体不明の敵の本拠地と思われるエネルギー反応が確認され、ミズガルズサーペントと名づけられた。しかし、今地球上にある兵器では、この未知の敵を撃退することは不可能であったため、地球連合軍は撃破した敵の破片から未知のテクノロジーを解明する研究をした。そしてついに、人間型の攻撃兵器であるカスタムSTG（超戦術用格闘機）、コードネーム『VEIGUES』が完成した。



森林のシーンでは、背景が2重スクロールしちゃうぞ。



武器の一つ、ビームランチャーで攻撃だ。パワーアップするぞ。

そして、君はこのパイロットになり、ミズガルズサーペントへ攻撃を開始するのだ!!

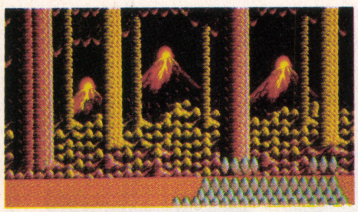
――というのがゲームの背景だ。

脚の屈伸のアニメデータ。スピーディーに動き、リアルだ。

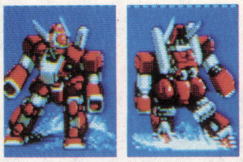
おおおっ!!

というわけで、今回の主人公はロボットだ。ゲームは横スクロールで、敵に対してはパンチとビームランチャーで攻撃する。ゲームは全部で17面＋アルファで、おもな舞台として、市街地、森林、地底洞窟などがあるそうだ。開発途中の画面しか見れなかったけれど、とくに注目したい点を2、3あげてみよう。

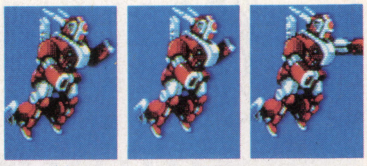
まず、主人公のキャラクターがデカい。テグザーやシルフィードなんかでも、けっこう大きなキャラクターを動かしていたけれど、今回は主人公も敵キャラもデカい。それを動かそうってんだから、やっぱゲームアーツのプログラミングのテクニックってすごいね。ホバリングとジャンプをしながら画面を動いているのを見せてもらったときには、さすがに驚いてしまった。



地底洞窟のシーン。完成版では後ろの火山を噴火させるとか？



左右にターンするアニメデータ。左右どちらにも回転できる。



パンチ攻撃のアニメデータ。動きはナチュラルに見える。

敵キャラにも、これぐらいのアニメデータが用意されている。

主人公のキャラは、ガンダムのドムのようにホバリングしながら進む。アニメーション処理もスムーズで、方向転換するときも、ちゃんと正面や後ろを向くパターンが入っているし、ジャンプするときも背中のバーニアから噴射するし、アニメマニアもうなっちゃうほどかっこいい。

また、背景がとてもきれい。描き込まれた背景が二重スクロールしちゃうから、これもまたすごいの一言。

ただし、これだけのことを88にやらせているので、8メガヘルツでないと、ちょっときついしんだよね。SR、FRのユーザーは、スピードをがまんしないといけなくなるね。

あと、このゲームの画面はアナログモニターを基準に考えてあるので、ぼくのようにKD55-あたりのデジタルモニターを使っている人は、グラフィックの良さが楽しめないのが残念だ。

ただ、88のシューティングゲームの老舗だから、ユーザーの期待を裏切らないのがいいちばんうれしいよね。

（文／炎上寺）

ブラックウィング

メタノイドとは、生まれながらにして動物への変身能力をもつ者たちのこと。彼らは3億分の1の確率で誕生し、常人の10倍以上の能力を発揮する。そして、メタノイドの能力を悪用し世界征服をたくらむのがデビル・アイの首領スカウルト＝リドルグであった。

デビル・アイに連れ去られる途中運よく脱出することのできた5人のメタノイドはデビル・アイの魔手から未来を守るため戦いを開始した。

デービーソフトの新作はこんなストーリーなんだぞ。では、5人のメタノイドのプロフィールを紹介しよう。

●ゲイル＝ランドリュー

一見おっかなそうな大男だが、気はやさしい。鋼の虎に変身する。

●ライガ＝セイリュウ

20歳の日本男児。動きがすばやい。氷の狼に変身する。

●ボルグワ＝ムーガ

ニューギニア出身。驚異的なジャンプ力を発揮する。炎の黒豹に変身。

●バルネット＝ルガード

族のリーダーをやっていたヤンキー。稲妻のピューマに変身。

●メイア＝ランレイ

中国の功夫の達人の娘。風のチータに変身。

かなり過激な痛快アクションゲーム、こいつはひさびさに腕が熱くなりそうだぜ！

（文／わたしは馬に変身⑦）

メインキャラ並みのアニメデータ。しかし敵キャラなのだ。

クルージュ

「はっはっは、我こそは悪霊デルドゴーン。我を封じ込めし神の力〝雪の水晶〟は何者かによって奪われた。やがて我は力を取り戻し、このクルージュを再び暗黒へと導くであろう」

「ゆけ、わが忠実なる下僕たちよ。人間を恐怖のどん底に陥れるのだ」

「何？　貴様が〝雪の水晶〟を取り戻し、我を倒すだと…。フン、おもしろい、やってみろ。我と我が手下5人、貴様が来る日を首を長くして待っておるぞ。がーっはっはっ（F・O）」

〝斬新アクションアドベンチャー〟と、自ら名のるこのソフトは、今までのモノと比べてかなり異色なカンジ。

たとえば、主人公が地味な青年で体力は最初から100あるし、悪霊以外の敵はカラス、銀ギツネ、オオカミ、コウモリ、トラ、タカ、オオヤマネコなど動物が主。

それにお金の増やし方がすごい。何がすごいかというと、人によいことをして、そのお礼にお金をいただくという、とんでもないやり方。つまり見返りを当てにして恩を売るって寸法なのだ（例・ある町でバアさんから弁当を息子に渡してくれと頼まれる。んでもってそれをきちんと息子に渡すと、お礼がもらえるワケ）。

あと、方向キーを押しっぱなしにすると、主人公が走りだすんだけど、長い間走り続けていると、どんどん体力が減ってしまうとか、地方に応じた服装が必要（例・寒いところで薄着をしていると、状態がCOLDになって自然に体力が減る）といった、変わった設定が盛りだくさん。だからプレイしていても新鮮さが目につき、けっこうアキない。

それにRPGじゃないから、メンドっちい経験値稼ぎもなくてマルなんだけどね——……。

このゲームにはちょっとちょっとが多すぎる！

ちょっとー・メッセージが遅すぎる。これが本当に遅い。5キーを押すと少し速くなるけど、それも気休め程度。これさえなければ……。

ちょっと2・アイテムの使用がめんどくさい。このゲームでは武器もアイテムの一部になっているから、アイテムを使うときは手から外して持ち替えなければいけないのだ。

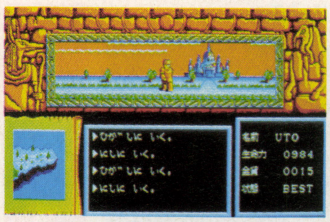
ちょっと3・戦闘シーンが単調。細かいステータスってもんがないから、与えるダメージも受けるダメージもほぼ決った数字になっている。この数字も持っている武器につき2種類しかないという貧弱さ。それに攻撃をはずす確率も高く、結果的に退屈を呼んでいる。

とまあ、ムタクタに書いてしまったけど、ストーリーやゲーム進行上のバランスなんかはとってもGOOD。

とくにストーリーは、マニュアルに「ゲームを解き終えた後、皆さんが最初から順にストーリーを語れる作品」と書いてあるぐらいだからね。興味があって、なおかつのん気なキミならきっと満足すると思ふよ。

すぅわぁーキミは、このクルージュの世界、5つの国を冒険し、かの悪霊デルドゴーンを倒すことができるかなっつきるかな、はてさてフフーンさてフーン、ぎゅるぐらもろるん（コン太くんの鳴き声）。失礼……。

（文／D・Sトリー谷）



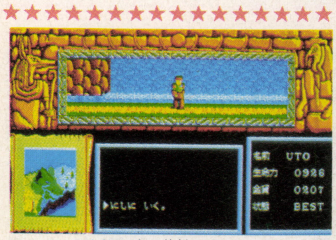
ここはクルージュ国の王城。とりあえず入ってみよう。

古典的なギャグ。好きだなー、こーゆーの。

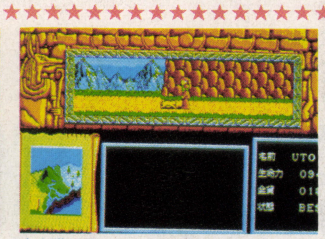
「命令のままに」。王様は武器とお金をくれるよい人。

森の中は暗い。あまりに暗いんで心がブルーになっちまう。

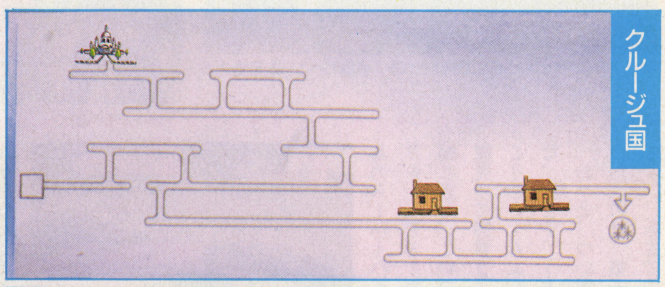
戦闘画面。キャラが地味で地味でジミー佐古田……。うーん。



アスディア名物の滝。若林レポーターはどこかな？　をいをい……。

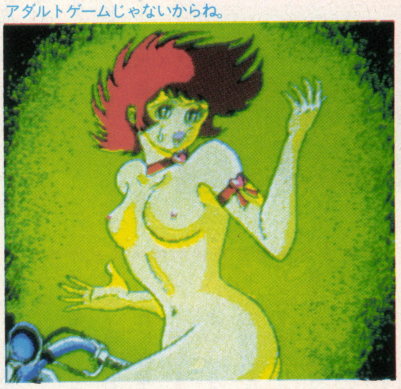


大山猫だ！　あせるUTO。かなり緊迫感のあるショット（ウソ）。



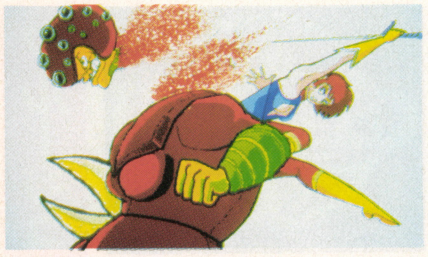
キューティーハニー

主人公のハニーちゃん。けっしてアダルトゲームじゃないからね。



うーん、キューティーハニーと聞いて、わかる読者はどれくらいいるんだろう。なんといっても20年くらい前のマンガだからねぇ。アニメにもなったから、再放送で見た人もいるかもしれないな。まぁ大半の人はしらないと思うから、どんなお話なのか説明しよう。

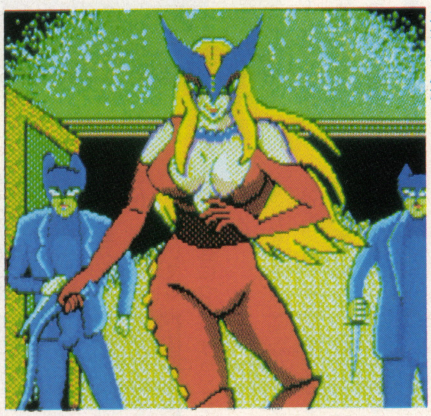
ハニーとは、如月博士によって造られた女性アンドロイド。ハニーには空中の元素を瞬時に組み合わせ、あらゆる物質を作り出せる装置が組み込まれている。この装置によってハニーは七変化することができるのだ。しかし、その装置を狙う者もいた。パンサークロー（豹の爪）という、特殊能力をもつ女性サイボーグで組織された犯罪結社である。ハニーは新聞記者の早見青児と協力し、敢然とパンサークロー一味に立ち向かうのである。



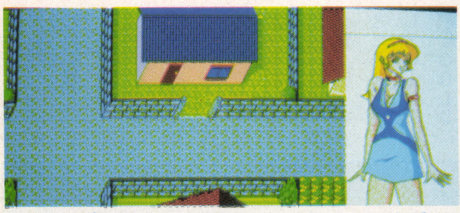
悪いヤツらは首から切らなきゃダメ！　なんっちゃって、古い……。

ゲームの形式はアドベンチャー。画面はもちろんアニメ処理されているぞ。キューティーハニーといったらやっぱりあの変身シーンがいいんだ、また。真っ裸になって……イカン、正気に戻らなくては。あのシーンがどういうふうに再現されているかが今から楽しみだ。

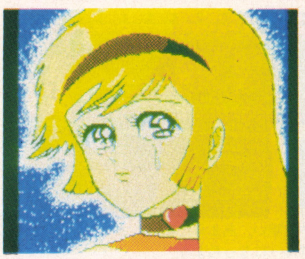
最後に一言。このゲームはけしてアダルトソフトではない！（今回はアブない人間になってしまった）（文／地方からの物体X⑥）



パンサークローの日本支部長、シスタージルだ。



メインマップはこんな感じで表示される。右側のハニーが可愛い！



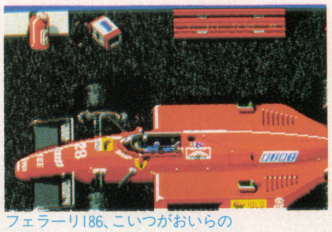
こんな可愛い女の娘を泣かすなんて、パンサークローは悪いヤツ！

フェラーリ・フォーミュラー・1

エレクトロニック・アーツ

最近、F－1関係のソフトがたくさん登場しているけど、みんなバリバリにブッ飛ばしているかな？　ブッ飛ばしたくてもできないよォと嘆いているパソコンユーザーの諸君、出るぞーっ。98でF－1のゲームが出るんだぞーっ。それも、あのスーパーハイクオリティマシン〝アミーガ〟からの移植ときた。こいつぁおぢさん、家売って98買うっきゃねーなこりゃチーム（ⓒACE）だな。おしー、うぉぉ。

おっと、つい興奮してしまった。では、気を落ちつかせて……。今までのF－1モノってけっこうルールが本物と異なるってことが多かったでしょ。でもご安心、F・Fのルールは本物そのまま。

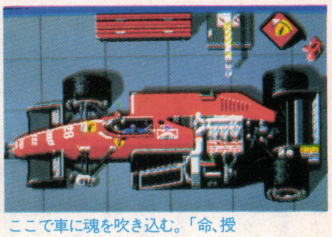


フェラーリ186、こいつがおいらのマシンだおおん。うきっ！

プレイヤーはフェラーリのF－1ドライバー。フィオロォノで腕を磨き、マウロの助言を受け、マシンをセッティングし、GPへとなんて、実際に自分がフェラーリの専属ドライバーになった気分。

だから、車のセッティングが細かい。ウイングの角度やフューエルの混合比、タイヤのコンパウンドやトレッドパターンのデザインなど、すべてを自分でセット可能（このほかにもディノルームでROMとターボのエンジンに対する効果の実験や、ウインドトンネルでダウンフォースと空気抵抗の調査もできる）だなんて、まさにすごいの一言。

ブッ飛びバリバリのサーキット。思う存分走ってきやがれ（下品）。



ここで車に魂を吹き込む。「命、授けよぉぉっ」てね（ウソ）。

レースはもちろんリアルタイム。マウスでハンドル、クラッチ、アクセル。キーボードでシフトアップ、シフトダウンするんだ。

前半のセッティングが面倒だって人には、ただ走るだけのモードもあるし、初心者のためにはF3のモードも用意されているよ。

うおおっ、専門用語ばっかで右脳がゲロゲロだぜー。でも、それだけリアルなんだってことはわかってちょーらい。とにかく、興味のある人は勉強になると思うし、期待してね。うおおっ！（投げやり）（文／D・Sトリー谷）

勝った。この勝利はオレのモノ、てめぇらなんかにゃ渡さねーぜ。

車がイカレちったから今日はもうやめ。さすがはイタリア人！

原宿AFTeR DARK

原宿AFTeR DARKの98版がでるぞ!!

★★★★★

工画堂ソフト初のアドベンチャーゲームとして98版ですでに発売中の〝原宿AFTeR DARK〟が、88にも移植されたぞ。さらにうれしいことに、88版はすでに発売されている98版とまったく同じに移植するそうだ。

グラフィックや音楽も同じでマウスも対応と、98版と同じ雰囲気で遊べるし、このゲームの大きな特徴である聞き込みモードもちゃんとある。

あーそうそう、聞き込みモードっていうのはね、このゲームでは原宿駅前から神宮前一丁目と4~6丁目のマップ、つまり、実際の原宿近辺のマップをゲーム中に使用しているんだ。で、その中をカーソルで移動しつつ建物に入り、聞き込みをして犯人逮捕への情報を入手していくわけなんだ。一軒一軒聞き込みしなきゃいけないから、けっこう根気がいるぞ。そして、同じ場所を何回も訪れないといけないんだ。とにかくこのゲームは一に聞き込み、二に聞き込みなんだ。

システム手帳も付いてくるぞ!

捜査状況を記録するのに便利なシステム手帳も、もちろん付いてくる。最近の推理モノのアドベンチャーにはよくこういった付録がついているよね。これってけっこう便利なんだ。登場人物のつながりなんかがわからなくなったときに、パッと開いて確認する。これっていいよね。

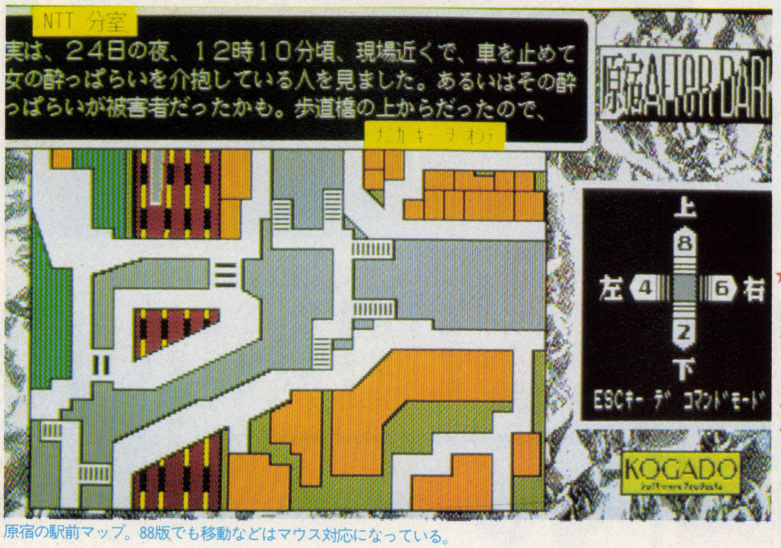
で、肝心の発売日は9月の初旬だから、この号が出ているころにはすでに発売になっているだろう。

さあ、犯人は誰だ……?

(文/炎上寺)

※写真はすべて98版です。

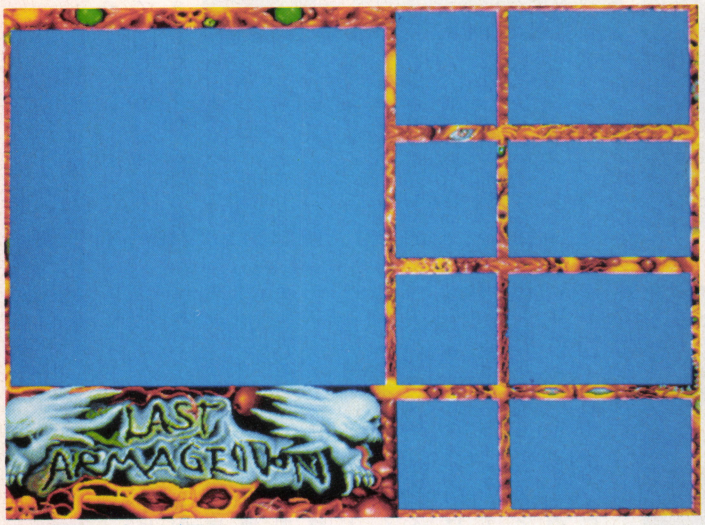
被害者の発見現場。この事件はこの茂みから始まるのだ。



原宿の駅前マップ。88版でも移動などはマウス対応になっている。

電話もマウスでかけられる。BEEPにかけても無駄だよ。

原宿駅前の場面。画像データは98版と同じものを使うそうだ。



メイン画面のデザインも変更されている。

88版とはグラフィックの細かさが段違いだ。

あのラスト・ハルマゲドンがX68に！

先月徹底研究で取り上げた〝ラスト・ハルマゲドン〟の移植が始まったよ。もう98とXⅠは発売されているけど、X68にもいよいよ登場だ。

移植といっても、ただの移植じゃないんだ。なんとグラフィック全面描き起こし！　おまけに、合体後のキャラクターはまったく新しいデザインになっているというんだから、期待しちゃうよね。

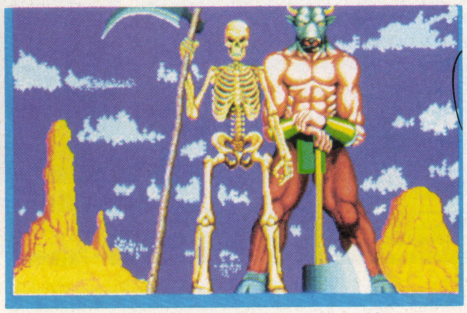
今回の写真はグラフィックデータだけだけど、それでもキャラクターの立体感や質感はわかるね。メインのゲーム画面も、デザインし直されていてうれしい。

もちろんX68だから、グラフィックだけでなくサウンドやゲームのスピードも期待できると思うよ！（文／魅珠茉理）

合体後のキャラは新しいデザインに描き替えられた。

メインキャラはきれいに仕上げ直されている。

オープニングデモのエイリアンも迫力が増している。


スケルトンが、まるで人体骨格の見本みたいに見える!?

MSX

MSX 秋の新作目白押し

今月の材料

- **R-タイプ** アイレム　MSX／2　価格未定
- **アルギースの翼** 工画堂　MSX 2　7800円
- **ゼビウス／センターコート** ナムコ　MSX 2　価格未定
- **ガリバー** コンピュータブレイン　MSX 2　6800円
- **サイオブレード** T&Eソフト　MSX 2　8800円
- **幽霊君** システムサコム　MSX 2　6800円
- **フライトシミュレータ ウィズ トーピド アタック** サブロジック MSX　5800円

R-タイプ

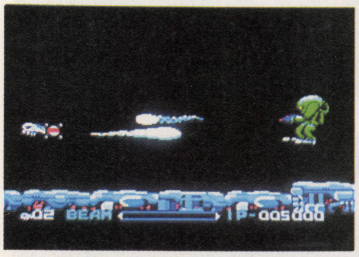
アイレム

恐怖と戦え！ バイドを倒せ！

悪によって歪められた異次元空間から始まるバイド帝国の魔手は、今やビデオゲームから各テレホビーに延びはじめた。PCエンジン、セガ、そして辺境(?)のMSXへとバイドの侵攻は続く。

今こそ立て！ MSXユーザーよ。R-9を操り、バイドの野望をたたき潰すのだ！

あの異次元シューティングがMSXへまさかの移植だ。今回は90パーセント完成バージョンでバッチリレポートしていくぞ。



スキャントVSR-9。波動弾がエクトプラズムみたい。

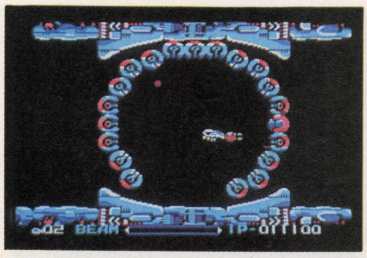
フォースが小さいからピスタフも手強い敵だ。

どーなった？ 自機とフォース

各面の紹介に移る前に、自機の性能について触れておこう。

自機R-9（RというのはRAY＝光線兵器の意味）は、飛んでくるPOWアーマーの中にある武器でパワーアップしていくのはご存じのとおり。オリジナル同様、自機には誘導ミサイルユニット、スピードアップ、それから回転するビットが上下に1個づつ付き、自機を守る。それから自機自体の標準装備として、波動砲があるわけだ。

MSX版のR-9は少し小さめ。とくに長さがつまっているのがかっこ悪いけど、いちおうオリジナルの性能を再現している。グラフィックもエネルギーを貯めると先端が光るし、スピードアップを取るとブォッとジェット噴射(ジェットじゃないよな、宇宙空間なんだから)するぞ。実用上の欠点をあげるとすると、波動砲のエネルギー充塡がちょっとのろいことかな。

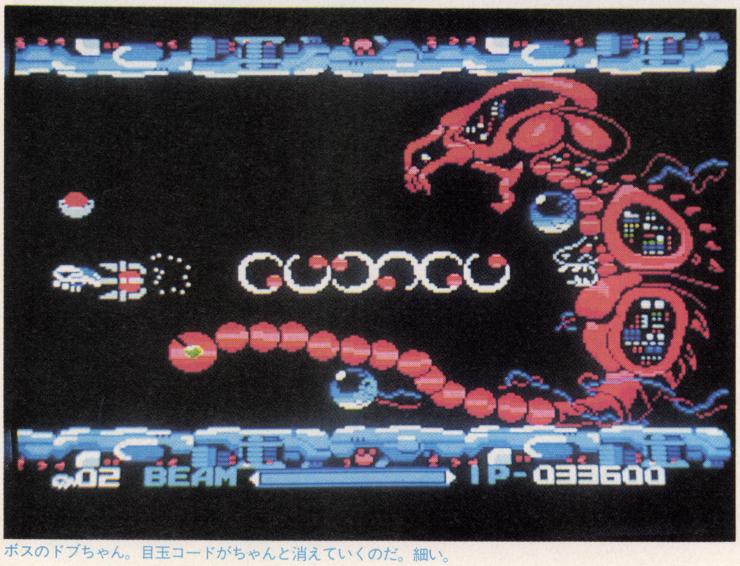


ゴンドランはこのとおり。フォースを先に入れておくのも手だ。

R-タイプのウリは、自機もさることながら、分離合体で多彩な活用が可能な謎の生命体〝フォース〟だよね。MSX版ではフォースが自機同様小さめなので、とくに第1段階ではバリアとしての使用は心細いものがある。オリジナルはフォースをうまく使えば、3、4面くらいまではほとんどこの手のシューティングにありがちな弾よけをせずにプレイできたのだが、このせいでちょっと初心者にはつらくなったなという気がする。

パワーアップするとビット同様、グリグリ回転してとてもたのもしいのだが、対空レーザーにしてもビットが弾を撃たないのがちょっと気にかかる。

この辺の自機の設定のビミョーな（大幅な?）変更がゲーム性をかなり変えている。でも、じつはマップもかなり



ボスのドブちゃん。目玉コードがちゃんと消えていくのだ。細い。

違うので、そんなことはあまり気にならないよ?

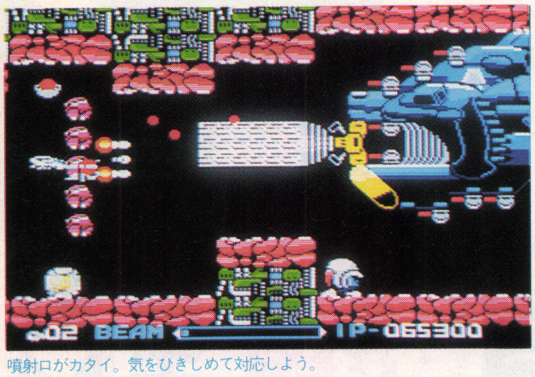
倒せ! ドブゲラドブス

それでは各ステージの紹介に移ろう。

まずステージ1。最初にビックリするのは、マップのダンダンスクロールもさることながら、バグやパタパタがパタパタと飛んでくることだ。けっこう弾も出してくるから、あまりフォースに頼らず、連射か波動砲でたたこう。

スキャントは波動砲を撃ってくるから下の安全地帯に…と思ったら、安全地帯がないぞ。ゴンドランはフォースを突っ込ませることもできる。タブロックはフォースを過信するとちょっと手ごわい敵だ。

そして、ドブゲラドブス。敵のリングビームが階段を登るように曲がってくることに注意すれば、敵ではないぞ。くねくね曲がる尻尾を鑑賞してからね。



噴射口がカタイ。気をひきしめて対応しよう。

対地レーザー。かなり強そうだけど、じつは……。

まわりこむのは比較的楽ちん。さあ、とどめの一撃!

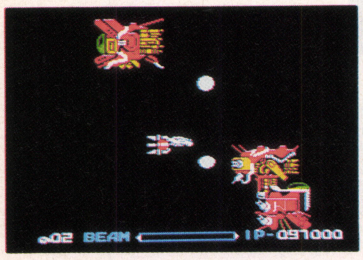
ゴマンダー。インスルーがぎこちないのをのぞけばイイ線だ。

やっぱりエッチなゴマンダー

ステージ2だ。ガウバーは出てくる前に倒すことができないが、1度に2匹以上出てこないから楽だ。

ガウバーだけでなく、耐久力のある敵一般にいえることだが、点滅して〝イタイイタイ〟と意思表示をしないので、それぞれの敵がどれだけ撃てば倒せるかは、死ぬまでわからないのだ。慣れないとちょっと調子が狂うよ。

インスルーは関節が少なくボキボキ曲がってくるから、「うん、努力は認めよう」といいながら真ん中に入ってあげよう。ゴマンダーは寸法が違うから突っ込んで死なないように。



小さいから逆につらくなったゴンバイラー。なんとかしてくれ!

スカルトロンの動きがいやらしくなく、けっこう楽だ。

風か嵐か! 青い戦艦?

ステージ3。巨大戦艦は出てくる。でも、はずれ個所はないし、メカが壊れても穴があかない。そんなところに目くじらを立ててはいけないけど、最初の噴射口がすぐ壊れないからちょっと手こずるぞ。しかも、フォースぶち込み作戦も戦艦を突き抜けてしまってダメだから、対地で横から直接攻撃するなりしてやっつけよう。

底についているコンテナのほかに危険物はないので、下を抜けて回り込むのは比較的楽ラク。でも、いざ中に入ろうと思ったときにピンクが邪魔するから、そこだけ気をつけよう。

ムーラは硬い。壊すとさらにやっかい。逃げ場がないぞ。

ゴンバイラーV!

ステージ4。スカルトロンが卵を産む面。卵の1個1個が大きく、また、回り込んだりするしつこい奴がいないので、とっても楽。さらに途中での立ち直りでもビットが2つ手に入るのだ。しかし、ゴンバイラーはフォースを食い込ませにくい(フォースもゴンバイラーも小さいから)し、対空レーザーとビットの同時攻撃もできないので、少々手こずるぞ。

とくに、左上のパーツがしぶといのだ。追いつめられることもほとんどないから、後部レーザーにだけ気をつけていこう。

このタコ！

ステージ5。ここもかなりオリジナルと違う。まず、ムーラが硬い。そのかわり複数出てこないからかわせばOKだ。

それから、ジータがやたらとでかい。ムーラが同時攻撃を仕掛けてくるから、とくに立ち直るためには間を抜けたりすることも必要だ。

いちばん困るのは、POWアーマーが上や下に消えていってしまうことだ。出現と同時に倒すパターンを身につけないとパワーアップはむずかしいぞ。

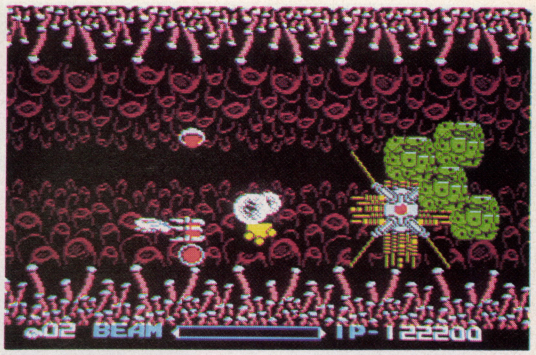
★★★★★★

むずかしいと書いたけど、この面ではバックが赤いせいか、バスーアやキャンサーなどのザコが弾を撃たないから大物をよけるパターンを作れば道中は抜けられる。

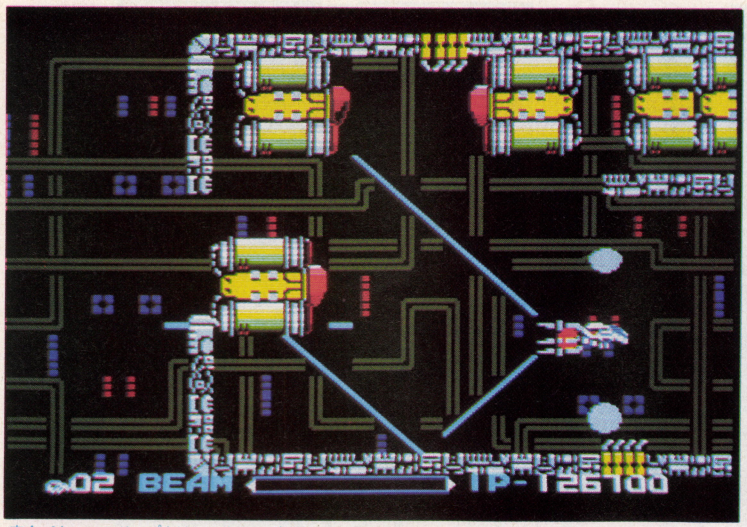
問題は、タコ&ベルメイトだ。タコが少ないかわりにガンモドキのような迫力で迫ってくる。しかも、前述のようにタコが点滅してイタイタイしないから、ちょっとあせるぞ。

★★★★★★

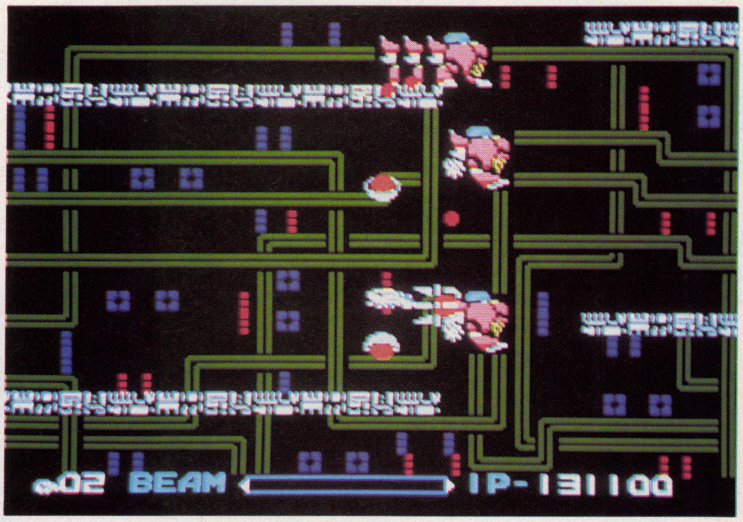
でも、波動砲以外の攻撃でもちゃんと効いているから心配せずに、落ち着いて1個ずつ潰そう。



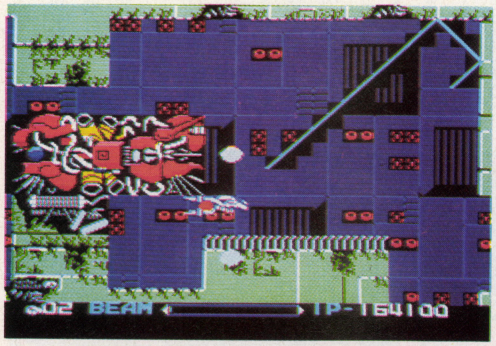
タコは自機の位置をみて飛んでくる。うまく誘導しよう。



完全パターンのドップよけ。テクをみがこう。



立ち直りのキツかったこの地点はかなり楽になったよ。



中型戦艦ボルド。けっこうかっこいいでしょ！

ゴミだめ。ビットが弱いから、逃げまくらないときびしいぞ。

ドップリはまる？

ステージ6はパターン面だ。自機が小さいから楽かと思いきや、隙間も狭いので、よりキビシイゲーム展開になる。でも、じつは自機はかなり壁にめり込ますことができるから、研究してくれ。7月のPCエンジン版のパターンがほとんど使えるはずだよ。

途中で死んでもピンクの波状落下攻撃がないから立ち直りは楽。でも、フォースが小さいからドップを波動砲で倒すときは注意してくれ。

ちなみに、ヤジューは出ないよ。

なんじゃ、これが7面か？

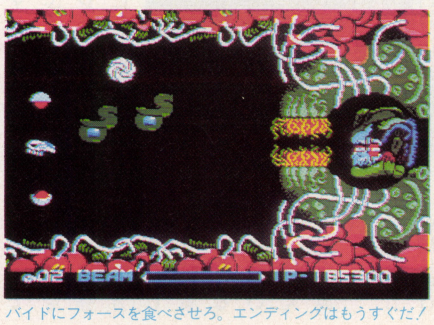
と思うほど次のステージ7は楽だ。何しろ敵の数が少なすぎる。ほとんど問題なし。ただ、ボス面ではかなりゴミが落ちてくる。ビットが頼りないから逃げまくろう。

みずこからともなく現れる水子

ステージ8はミックンとウィンとバイドのみ。バイトにフォースを食わせるいけにえにでも、じつは自機はかなり壁にめり込ますことができるから、研究してくれ。7月のPCエンジン版のパターンがほとんど使えるはずだよ。

途中で死んでもピンクの波状落下攻撃がないから立ち直りは楽。でも、フォースが小さいからドップを波動砲で倒すときは注意してくれ。

ちなみに、ヤジューは出ないよ。



バイドにフォースを食べさせろ。エンディングはもうすぐだ！

FMパックを買うのだ！

このソフトは、世界初のMSX1、2対応なので、1なら1なりに、2なら2なりのグラフィックスで楽しめる。でも、2もどちらかというと、1よりだからあんまり理想を高くもたないようにね。

あと、BGMは弾を撃っているとメロディーラインもなくなっちゃうのがかなりキビシイ。これはFMパックを買うしかないだろうね。

あともう1つだけ注意。MSX版をプレイする前に、他の機種のR-タイプはプレイしないほうが……いいと……思うよ。

（文／TAKE ON！）

プレイも有名だよね。とくにいうことなし。

アルギースの翼

工画堂

「コズミックソルジャー」、「サイキックウォー」などをMSXにちゃんと移植してくれたメーカーだから、びっくりすることないじゃないか。

本誌では、たけじゅんが取材しただけだったし、ボクもほかの機種でやってなかったから、新鮮な気分でサンプルを楽しませてもらったよ。

内容を知っている人は多いだろうから、今回はとくにそのゲーム性、システムについてレビューしてみようと思う。

TAKE ON!のシステムで見る?

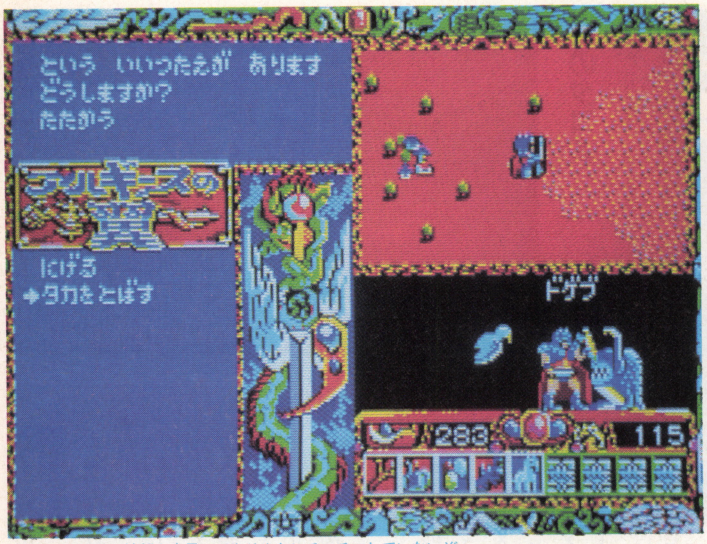
「アルギースの翼」がMSX2に移植された。工画堂は今までにも「覇邪の封印」とかヤツが、総指令官で出てくるところや、分割されたゲーム画面など、覇邪の封印の続編を意識した作りになっている。

主人公はアルギース王国23代目の王子で、突如として王国を滅亡に追いやった妖獣を退治するために旅に出るのだ。

舞台は山と川で3つに分けられたアルギース地上界と天上界で、それぞれ何かのアイテムを使うことで接続される。

これらのアイテムは塔とかダンジョンの中で地元獣のような敵に守られている。地上や地下の迷宮は、ハッスルチューミーのようなハシゴで構成された迷路になっていて、マップはマッピングするほどメチャメチャではない(ようだ)。

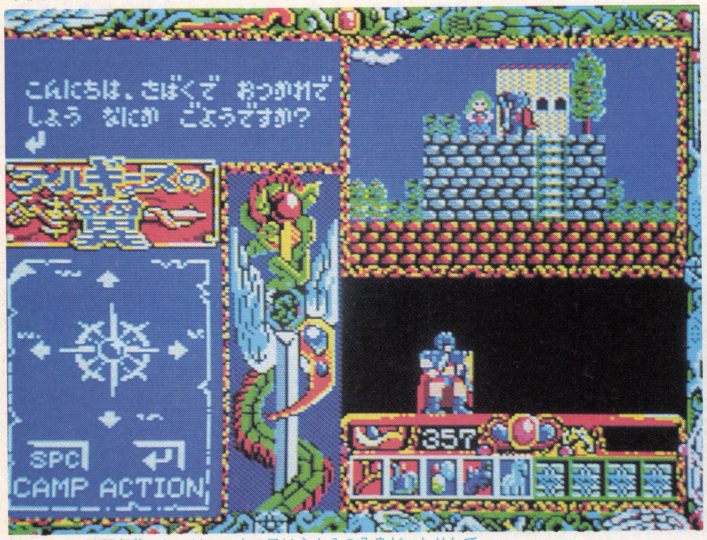
という感じで、最初はマップよりも次々に行く手をふさいでくる敵を倒すためにレベルアップに精を出すことになるのだ。



1画面ですべての情報を表示。でもそんなにチマチマしていないぞ。

ラクなマップで戦いまくれ!

このゲーム、〝テラリン〟の親戚の〝ミノリン〟とかいう



町に入って情報収集。じつはこの女の子は主人公の分身だったりして。

城やダンジョンはこんな感じの迷路になっている。

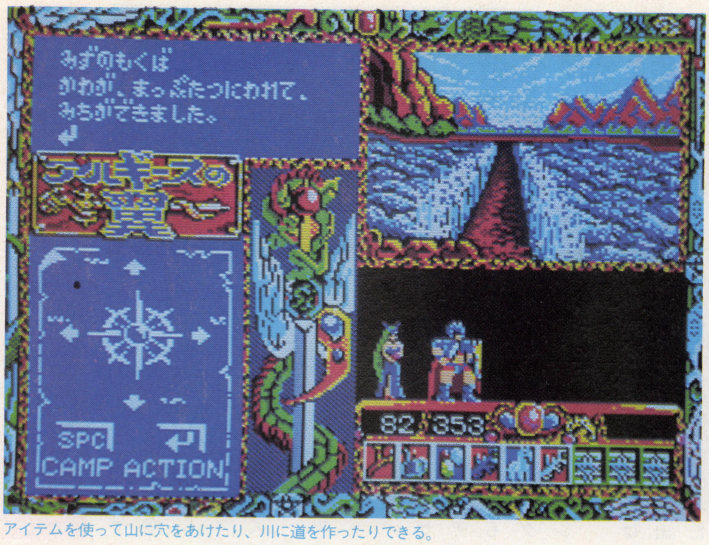
古代文字!? わからない人は翼龍の書をひもとくのだ。

シンプルなレベルアップ

さて、主人公のレベルアップのためには敵をやっつけなければいけない。戦闘はほとんどオートマチックで、〝たたかう〟コマンドで勝手に突っ込んだり、盾でよけたり、剣で突くなどして敵と戦闘を演じるのだ。ところが経験値によるレベルアップは体力のみで、攻撃力は道場で鍛えてもらうしかない。敵を倒して得たお金は、はじめはほとんどこれに費やされる。

あと、攻撃力の補助的手段として〝タカ〟がある。〝タカを飛ばす〟コマンドを選ぶと、タカが一直線に飛んで行って、敵にダメージを与える。これは、エサの数しか攻撃できないかわりに、タカが飛んでいるときは、敵との戦闘は中断する。これを利用して自分の体力が危ないときにはタカを連続発射して切り抜けることもできる。こういう使い方は、ほとんどミサイルみたいだ。

こんな感じで戦闘に明け暮れて、攻撃力が900に達すると、もう道場ではパワーアップできなくなる。その後はどう



アイテムを使って山に穴をあけたり、川に道を作ったりできる。

するか?

あとは、とっても高い武具（剣、よろい、かぶと一セットで5000ゴルダと1万ゴルダの2種類ある）を、お金を貯めまくって買うしかない。このように、レベルアップは体力、攻撃力別々で、武器なども整理されていて、非常にシンプルなのだ。ちなみに武具を買うと主人公のグラフィックと戦闘方法が変わる。これも一見の価値ありだ。

双子の妹……！うるうる

この王子には、じつは双子の妹がいる。彼女はいわゆるマジックユーザーで、中盤から参加し、後方支援する強力なキャラクターだ。戦闘画面では、攻撃魔法で敵の体力をガバッと減らしたり、動きの速い敵の体をマヒさせたり、大活躍するんだ。

でも、直接戦ったりはせず、あくまで後ろから援護に徹するのみで、主人公がやられたらそこで終わりだ（やられると金を全部取られて復活するか、ロードしてやり直すしかない。それから、道中で使う薬は、1個で体力が全快するので、薬の個数分の体力が持てることになり、戦闘の計画がとても立てやすい）。

1人が戦闘、1人がマジック専門。このシステムもかなりすっきりしている。複雑なレベルアップや3人4人の多人数パーティーのRPGがはやっている昨今、このアルギースのシステムは、ボクにはかなりシンプルかつ個性的に映ったのだ。

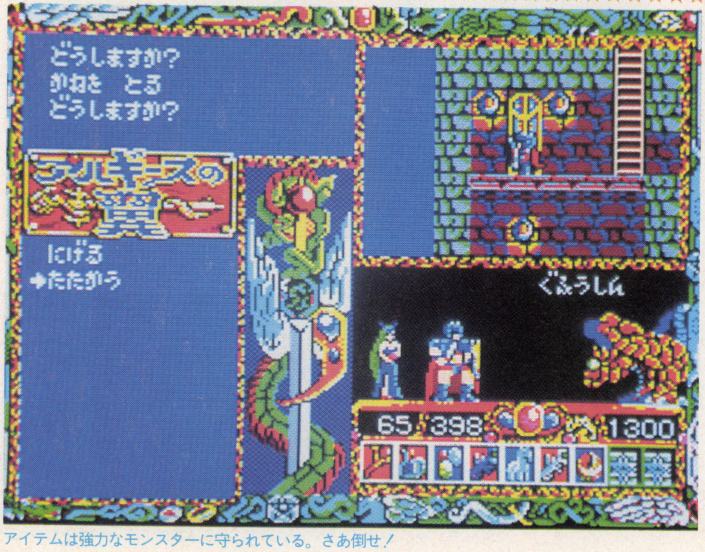
場所によってはしらみつぶしにしなければいけないこともある。

工画堂のメディアミックス

ご存じのとおり、このゲームには〝翼龍の書〟という本がついている。古文書ふうにこの世界の設定、マジックの効果、古代文字の意味、モンスター図鑑などが書かれている重要アイテムだ。

こんなふうに書くと「ゲームをやるために本を読まなきゃいけないの?」と思われがちだが、そんなに難解ではなく、むしろ作品の世界にのめり込む助けになってくれる。この本を読めば、たとえばなぜ王子に双子の妹がいて、マジックユーザーなのかなんて事情がわかったり、かなりもっともらしく感情移入できるのだ。

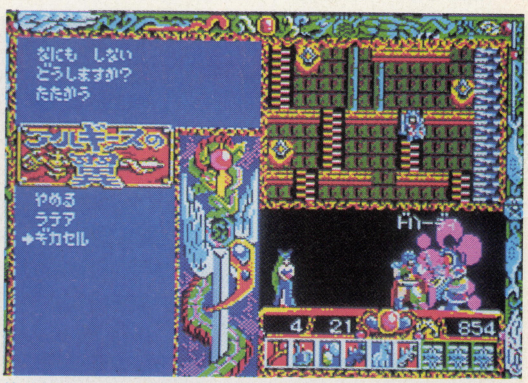
謎にあたるたびに〝翼龍の書〟をひもとき進んで行く、この繰り返しでキミもアルギースの翼のとりこだぞ。



アイテムは強力なモンスターに守られている。さあ倒せ!

残念なのは、かなり整理されているために、反面難易度が低く、ゲームの寿命がやや短いというところだろう。でも、全体の完成度はかなり高いから、初心者や中級者、あるいはRPGの世界にのめりこみたい人にはおすすめのソフトだと思うよ。

（文／TAKE ON!）

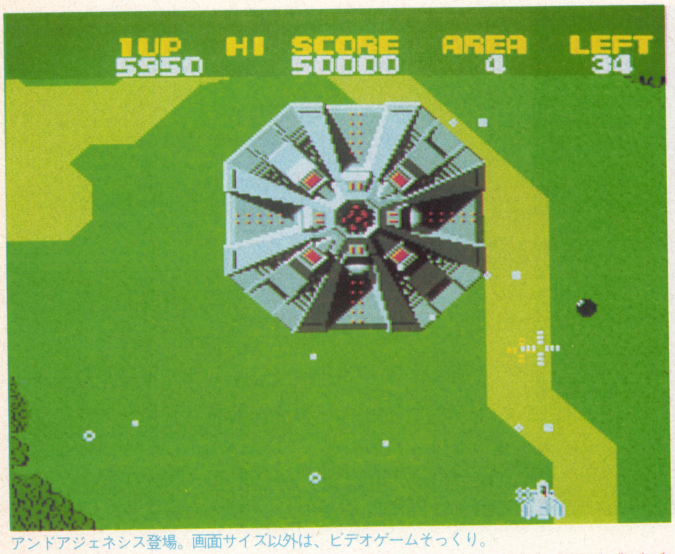


妹が仲間になるとハデハデのマジックが使えるぞ。

ゼビウス／センターコート ナムコ

進化したゼビウス軍の逆襲

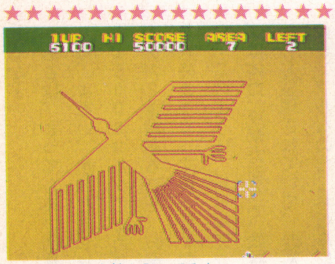
先月お知らせした、ゼビウスとセンターコートの写真が入手できたぞ。まずはゼビウスから紹介しよう。



アンドアジェネシス登場。画面サイズ以外は、ビデオゲームそっくり。

MSX2版ゼビウスは、その名のとおりゼビウスの移植だ（あたりまえか）。ソルバルウを操り、ザッパーとブラスターで敵を倒して侵攻するんだ（いうまでもないかな）。ゼビウスというからには、ステージは16面完全再現、キャラクターも、ブラグザとか、ギドスパリオから、ブラグザカードやテラジだってあるぞ。マップもナスカの地上絵はもちろん、スペシャルフラッグやソルだってばっちしバシシと入ってるぞ。

とはいえ、ゼビウス自体はもう古いゲーム（MSXが出た当時から移植希望がでてたもんねえ）。ただ移植するんじゃ能がない！　そこで考えられたのが、「MISSION2：GAMP MISSION」だ。このモードでは、ソルバルウ、セオダレイ、ソルグラード（ファントム）が4900円で売られていたソフトビニール製プラモのように合体して攻撃したり、スーパーゼビウスでおなじみ(?)のシャッターつきジェネシス（名前を忘れた）が出るし、超超超超超巨大空母（これくらい書かないと追いつかないほどすごいもの、と思ってくれい）が出るし、グロブダーがアサルトするし、うわさでは高速スクロールする面もあるらしい。



ちゃんと、地上絵も入ってるよ！

MISSION 1は、あくまでオマケのモードなのだ。

成長するテニス！センターコート

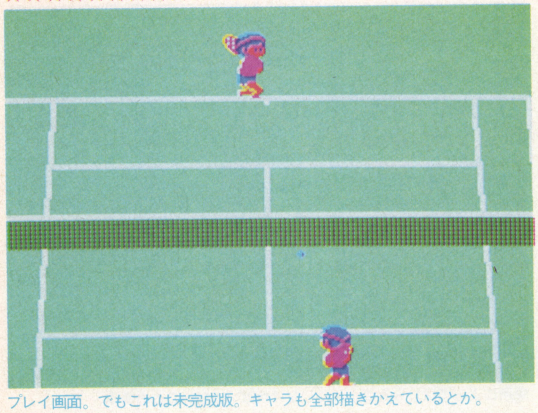
ゼビウスと同時期に発売になる「センターコート」は、「ファミリーテニス」の移植版だ。基本的にはファミリーテニスの移植だが、選手はファミリーテニスのほか、ワールドコートの選手も入っている。なぜかはしらないが、河野名人（！）もいるぞ。

このゲームの特徴は、ファミリーボクシングのようにトレーニングモードがあって、練習試合をするごとに選手が成長するんだ（ワールドコートのクエストモードを期待していた人は残念でした）。そこで鍛えた選手はエキシビジョンモードやワールドツアーで使うことができるのだ。

もちろん、ウオッチモードや2人対戦プレイ（ダブルスはなし！）もできるので、ファミテニマニアにもOKさっ。

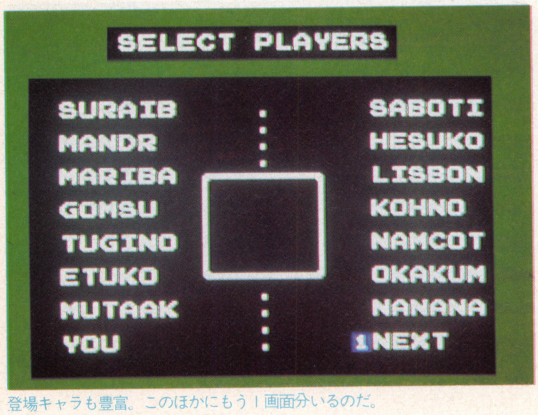
というわけで、「ゼビウス」と「センターコート」は来月号でもっと紹介できる予定だから期待してね！

（文／さぁ、あとはYISだけだ！　SHOTAN・I）



プレイ画面。でもこれは未完成版。キャラも全部描きかえているとか。

MISSION 2では、新型キャラが多数登場する予定。



登場キャラも豊富。このほかにもう1画面分いるのだ。

ゲームシステムは、基本的にファミボクと思っていいだろう

このページの写真は、すべて開発中のものです。

ガリバー

コンピュータブレイン

宝を探せ！世界を救え！

コンピュータブレインの新作ソフト「ガリバー」を紹介しよう。

「ガリバー」といっても、ガリバー旅行記のガリバーさんではないぞ。でも、やっぱり冒険の旅に出るお話なのだ。

このガリバーは、今から何百年も昔の〝イギリス島〟といわれる国に住んでいる青年で、ある日自分の家で古い地図を見つけることから物語は始まる。

大嵐と地震がイギリス島を襲ったその日、ガリバーの家で見つかったその地図は、じつはガリバーの一家に伝わる伝説の宝の地図で、この世がそれぞれの神々に統治されている時代に、海の神ポセイドンがわが子トリトーンに捧げた、世界中のありとあらゆる宝物を納めた神殿のありかを書き記した物とわかったのだ。

しかし、このイギリス島に起こった大災害は、世界に訪れようとしている闇の時代の前触れだった。世界各地で世にも恐ろしい魔物たちが出現し、何人もの旅人が魔物たちの手にかかった。すでにいくつかの国がその魔物たちによって滅ぼされたという。

キミは、ガリバーとなって宝の地図の謎の解明と、地上の平和を取り戻すために大冒険の旅に出るのだ！

冒険といったら、やっぱり帆船。そして大海原だよね。

ゲームの中味はどうなるの？

ゲーム内容は、ガリバー旅行記などの童話（ガリバーって童話だったのか）をベースにして親しみやすいものに。

そして、システムは、アドベンチャー＋RPG戦闘システムで、アドベンチャーはコマンド入力の煩雑さをできるだけなくしたものになる。たとえば、ハナス・トル・オヨグといったコマンドではなく、プレイヤーがそのような行動をとるだけで、自動的に展開する。といったものになるようだ。

さらに、新しいシナリオをサポートし、「ガリバー」で成長したキャラクターを引続き使えるようにするとのこと。

こういったコンセプトで開発中なので、完成版が待ち遠しいね。

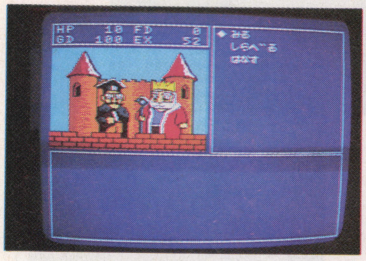
グラフィックはゼネプロ担当！

じつは、以前開発中のバージョンを見て、正直いって（とくにグラフィックを見て）腰が砕けたのだが、少なくとも完成版の画面、グラフィックスは今風のものになることが、今回確認できた。

このグラフィックは、どうやらオタクの間では超有名な、あのゼネラルプロダクツが担当するらしいのだ。ぜひこのパワーある画面に引っ張られて、内容もグレードアップすることを期待したい。

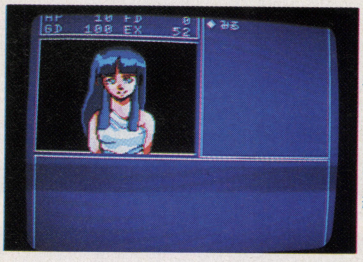
（文／TAKE ON！）

ゲゲッ！3重カゲだ。なんかカブれてるなあ。



3重カゲばかりでなく、こんな絵もでてくるよ。

オヤジ。それとも仙人？よーわからん。



うるうる。オタクの血がさわぐぜーっ！本当にそれっぽい絵。

幽霊君

システムサコム

またも地獄めぐり？

システムサコムから、今はやりの地獄めぐりゲームが登場だ。その名もズバリ「幽霊君」。

内容は、幽霊君を操って閻魔大王に会いに行くというもの。幽霊君は、宙に浮いて8方向移動で、マップを進んでいく。

その昔、ふんづけて敵をやっつけるゲームがあったけど、幽霊君の武器はバックアタック。敵はビューンとふっとんでいき、その敵に当たった敵までやっつけちゃう。将棋倒し的高得点だ。おともの人魂は「おちょこ玉」をうまく使って体当たりの連続でクリアしていこう。

ステージは横画面切り替えの地上ステージ→縦スクロールの奈落の穴ステージ→横画面切り替えの三途の川ステージと続き、この先はまだ秘密。

シンプルな味わいのアクションゲームになりそうだ。

（文／TAKE ON！）

中央が幽霊君。よこにいる小さいヤツがおちょこ玉だ

敵が現われたぞ。バックアタックで倒すのだ！

サイオブレード

期待のT&E新作アドベンチャー

T&Eソフトの秋の新作「サイオブレード」の情報だ。とはいっても、ゲーム自体は先月号のパソコンコーナーで紹介ずみなんだよな。どーやって書こうか、うーむどうしよー。

てなわけで、MSX版のことについて書いていこう。MSX版も基本的にはPC-88版と同じ。グラフィックもそんなには変わってないし、アニメもちゃんとやる。ディスクアクセスもそんなに気にはならなかったぜっ（ドライブのスピードにもよるが……）。

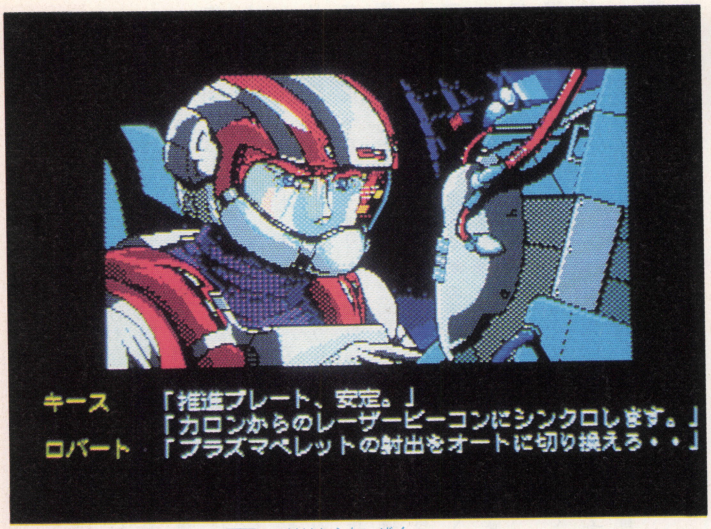
気になるサウンドは、PSG音源はもちろんのこと、松下のFM-PACにも対応している（噂によるとFM-PACを2つさすと2つのFM-PACがBGMを奏でるとか……）。ただ、ディスクアクセスのひんぱんなシーンではBGMは鳴らさないそうだ。うーん残念。あ、FM-PACで思い出したが、ゲームセーブはディスクはもちろん、PACにも対応している。

ゲームは先月号にも書いてあったとおり、コマンド式だが、おなじ画面でも時間の経過や、行動によってコマンドが変わるので、やぶれかぶれにコマンドを入力してもだめだぜ。マウスで楽々操作できるこのゲーム、発売が楽しみだ。

（文／熱田神宮のお守りA・J だっ！）

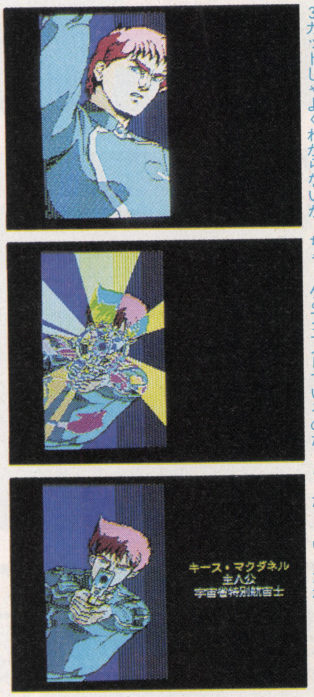
これもおもいっきり動いてくれる。完全アニメがウソだそーで。

3カットじゃよくわからないが、ちゃーんとアニメしているのだ。どーだ、まいったか。



宇宙船内の主人公キース。88の画面にひけはとらないぜ！

地球での主人公（なのかな？）ヒューイ。シュルツ博士を救う役だ。



フライトシミュレータ ウィズ トーピドアタック

サブロジック

爆撃もできるシミュレータ

98その他ではやったフライトシミュレータがMSXでもできるぞ。しかもこのフライトシミュレータは、ただ飛んでいるだけではなく、爆撃とか空中戦もやってしまう。

というのも、じつはこのソフトで操る飛行機は、第2次世界大戦の魚爆撃撃機〝中島天山〟なのだ。

内容は、クアジャリンの敵基地を侵略しようとする部隊を、空から援護するというもの。敵領土に単機で10回出撃し、全任務を遂行したら金鵄勲章4等を授与されるのだ。みんなは金鵄勲章って知ってる？ なんとなく時代錯誤。

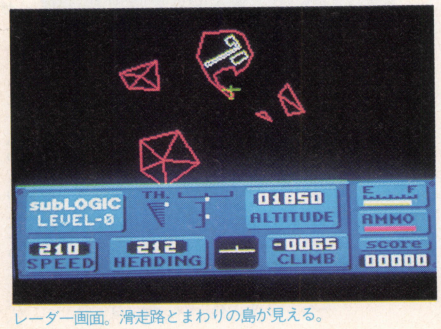
舞台は、クアジャリン、タラワ、マカイなどの群島だから、グラフィックは海と山ばかりでかなり地味。

画面はワイヤーフレームの3D。それと速度重視のグリッドパターン（地上を格子状に区分して計算速度の負担を軽くしたもの）、レーダー画面の3種類に切り替え可能だ。

いかに自機が航空母艦の中島天山といっても、単機出撃、しかも装備はだんだん制限がきびしくなっていく。キミは任務を完遂し、みごと大佐になれるだろうか？

（文／TAKE ON！）

中島天山、お国のために発進だ！



レーダー画面。滑走路とまわりの島が見える。

FAMICOM

芸術の秋はゲームの秋か!?

今月の材料

暗黒神話 東京書籍・ROM・未定・11月発売予定
東方見文録 ナツメ・ROM・5800円・11月発売予定
飛龍の拳Ⅱ日本代表決定戦開催!!
ロックマン2 カプコン・ROM・未定・12月発売予定
ドナルドダック ケムコ・ROM・5800円・9月予定
燃えろ!!ジュニアバスケット ジャレコ・ROM・未定・10月予定
ファミリークイズ アテナ・ROM・未定・11月下旬
かぐや姫伝説 ビクター音産・ROM・未定・11月予定

暗黒神話

諸星作品登場システムは新しい

©諸星大二郎・東京書籍

諸星大二郎原作の「暗黒神話」がいよいよゲーム化だ。「暗黒神話」は、アドベンチャーになっているぞ。

主人公山門武（ヤマトタケル）の父は、10年前に何者かによって殺されてしまった。武は父の死の謎を探っていくうちに、父の死は単なる殺人事件ではなかったことを知ったのだった。1600年前の武の先祖ヤマトタケルに滅ぼされた熊襲一族の呪いが、この世に暗黒神を復活させようとしているのだ。復活を妨げるには、山門家の守護神「アートマン」を呼び出さねばならない。その資格をもつものはヤマトタケルの正当な後継者である武一人なのだ。

謎につつまれた仏像。馬頭観音なのだろうか、それとも……。

神話の宝庫

目的は、「アートマン」をこの世に呼び出すこと、そのためには、数々用意されているトラップ、幻獣をかわし8つの聖痕と3種の神器を捜し出さなければならない。

ゲームは、「比叡山延暦寺」、「奈良興福寺」、「白鳥稜」などの日本に実在する神社、仏閣、古墳を舞台としているんだ。ストーリーには、日本神話、インド思想が織り込まれており、また、システムとして行きづまりがないように章別クリア方法をとっている。そのほかに「知識ポイント」といったもの（これはRPGの経験値にあたる）をいれて、プレイヤーのゲームに対する理解度とを表わしてくれるんだ。

進行もただのアドベンチャーゲームではなくて、古事記、日本書記に登場する巨大な幻獣との戦闘シーンもあるんだ。だからといってアクションテクニックがいるというわけでもなく、「知識ポイント」がここでも関わってくるんだ。

考古学や日本史で名高い「チブサン古墳」。ここで主人公は何を…。

黄泉の国で武が出会った男は、どんな謎を持っているのか。

巨大な幻獣と武の戦い。武のスタイルがそれっぽい。

なんと、八岐大蛇！こいつは、チョットてごわいぞ。

今月はMSX版の写真で紹介したけど、かなり期待できそうなゲームだよね。今から原作を探し出して勉強するってのもいいぞ。ゲームをやるうえで、そのバックグラウンドや元を、知ってると知らないじゃあ、感情移入が違ってくるからね。ボクとしては大期待の作品だ。

第2弾として、「妖怪ハンター」をお願いしますね。

（文／我流子）

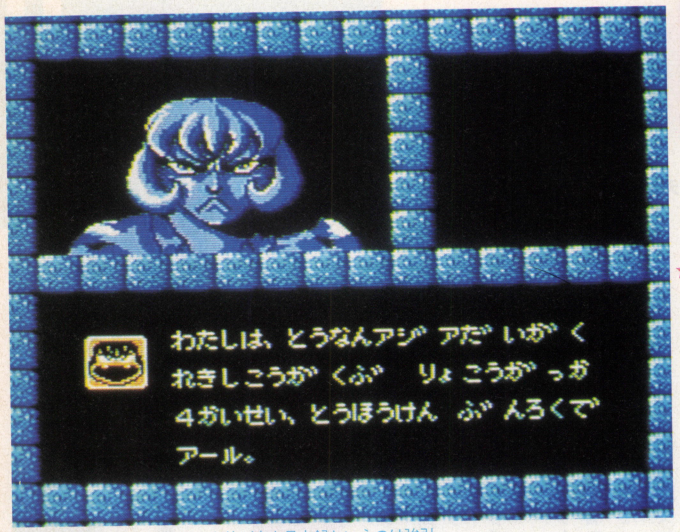
東方見文録

プロローグ

ここに東南アジア大学、歴史考学部、旅行学科4回生の〝東方見文録〟という青年がいる。この青年はたいへん頭がよく、タイムマシンを発明してしまった。これを利用して卒業旅行として時空間旅行を計画し、東方見文録で有名な黄金の国ジパングをその目で確かめるべく出発した。

時は移って1275年のベニス。当時16歳のマルコ・ポーロの一行がキリスト教布教のために〝元〟へ旅立とうとしているところに文録のタイムマシンは到着した。マルコの父〝ニコロ〟は突然の文録の出現に腰を抜かし、下半身不随となってしまったのである。こうなってはキリスト教布教に差障りがあるので、マルコは文録に同行してもらうことを依頼した。

こうしてマルコとともにキリスト教布教の旅に出た東方見文録は、無事に黄金の国を目にすることができるのだろうか！



不気味な主人公だ。しかし、名前が東方見文録というのは強引。

ヒューマニック・アドベンチャー

なんだか最近のゲームはわけのわからないジャンルがあるけど、このゲームもはっきりとしたジャンル分けはできない。ヒューマニックなシナリオで、ビギナー向けのアドベンチャーに仕上がっており、息づまる歴史ゲームのイメージをぬぐい去り、歴史ロマンを快調に取入れ、コメディータッチにまとめあげられたゲームだ。なんだかはっきりしないジャンルだけど、まぁ、いまハヤリの「なんでも取り入れたマルチゲーム」ってとこかな。で、ゲーム内容だけど、これが5章立てになっている。

●第1章「聖地アークル」
キリスト教布教には〝水晶の器〟と〝信任状〟が必要であるというが……。

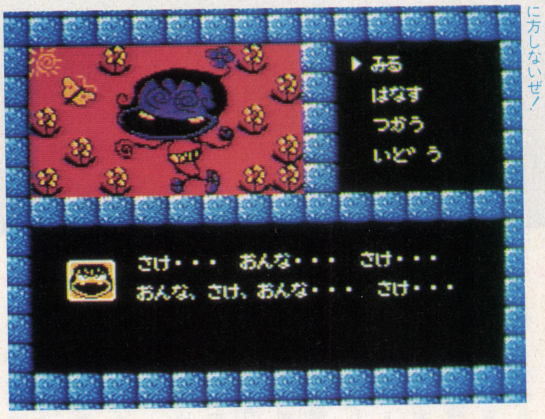
●第2章「山のボケ老人との対決」
ホルムズに向かうとちゅう、マルコと文録の一行は山賊に襲撃され、マルコ一人になってしまう！

●第3章「ルビーを探せ」
次の目的地として、〝バラスルビー〟が取れるバダフシャン王国で、マルコはシムールに襲われて行方不明になる！

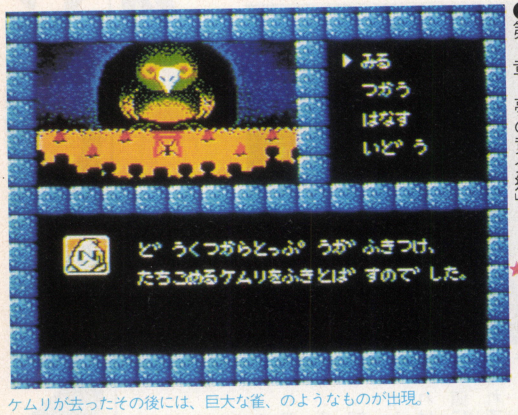
●第4章「届け！ フビライハンへ」
マルコと文録は、最終目的地の〝元〟へあと少しと迫った。そこに広がるタクラマカン砂漠で〝黄金の国〟の情報を入手！

●第5章「夢の黄金郷」
ついに到着した黄金の国は鎌倉時代。そこでマルコたちが見たものはなんだったのか。と、まぁこれだけのシナリオをこなしていくわけだが、ゲーム舞台としては非常に心引かれるものなので、ぜひともやってほしいものだ。ゲームに対する製作者側の思い入れはかなりのものなので、君たちもひさしぶりに刺激のあるゲームにチャレンジできるかもよ！

（文／たけじゅん）



酒と女に溺れるものは、ろくな死に方しないぜ！



ケムリが去ったその後には、巨大な雀、のようなものが出現。

えー！　これが夢にまで見ていた黄金の国だったの!?

こういう怪しい人物は、機嫌を損ねるとおしまいだぞ。

飛龍の拳Ⅱ 日本代表決定戦開催!!

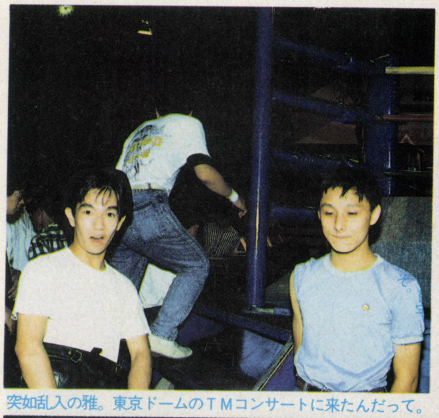
日頃の腕を試そうと、ファミコンゲーマー大集合。飛龍の拳Ⅱ（カルチャーブレーン）で決戦だ!!

後楽園ホールの隣は、もちろん東京ドームだよね。

去る8月25日、大雨の中、東京水道橋の後楽園ホールにて飛龍の拳Ⅱ日本代表トーナメント大会が行われた。全国各地から地区チャンピオンが格闘技の殿堂に集結したぞ。

われわれは取材と、アトラクションの参加のため行ってみたら、早くも東京地区予選が開始されており、会場はすざまじい熱気だったぞ。東京地区600名以上の参加者のなかから3名が選出され、いよいよ全国大会を待つばかり。しかしその前に試練の出版社対抗大会だ。出版社対抗大会はファミ通、マルカツ、ゲームボーイ、ハイスコア、GTV、ワークハウス、ビープの参加で、各チーム2名ずつでのトーナメントだ。期待されたTAKE ON!はコントローラーがおかしいせいか一回戦敗退。しかし、試合前から興奮状態の続いていたSHOTANは、リングの上で大暴れ。堂々の優勝で大トロフィーを獲得したのだった。人生の絶頂を迎えたSHOTANであった。

GTVのオカマ攻撃にひるむSHOTAN。


突如乱入の雅。東京ドームのTMコンサートに来たんだって。

出版社対抗は、超伏兵SHOTANのものに! バンザーイ!

会場の視線が集まる中、全国大会の開催だ。各選手のうまさに、会場からは歓声ともため息ともつかぬような声がやまない。けっきょく優勝は近畿の関戸くん（ニューヨーク行き）、2位は東京の斉藤くん（24インチテレビ）、3位は東海の清水くん（ダブルカセット）という結果になった。さらに各地区チャンピオンにはディズニーランド招待という特典つき。参加したみんなにはいい思い出となったんじゃないかな?

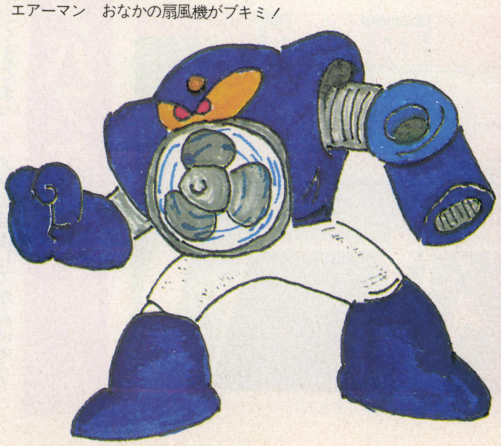
左から清水くん（3位）、関戸くん（優勝）、斉藤くん（2位）。

ロックマン2

うおおっ! ロックマンのパート2がついに出るぜ。さて肝心のゲーム内容は、前作でロックマンにたたきのめされてペコペコ土下座をしたワイリー博士が、性懲りもなく凶悪ロボット軍団を率いてロックマンに挑戦してきた。

今回ロックマンのお相手することにした（ワールドコートネタ）ロボットは全部で8機。**ウッドマン、フラッシュマン、エアーマン、クイックマン、ヒートマン、メタルマン、バブルマン**といった、一般公募で選ばれたシンデレラロボット（?）だ。

これらの8機のロボットを倒し、それぞれの武器を手にいれたあとに待っている最終ステージは、前作に輪をかけておそろしい面になるに違いない。あと気になるのがサブタイトルの〝Dr.ワイリーの謎〟だ。まさかあのハードなアクションに加えて、アドベンチャー要素が入るのだろうか? 容量も2倍の2Mになって、期待も2倍のロックマン2だ。


エアーマン おなかの扇風機がブキミ!

ファイアーマン炎のつぶてでも投げるのか?

ドナルドダック

ケムコから9月登場の新作、その名もドナルドダック。ドナルドとディジーが6つの競技に挑戦するゲームなのだ。オリンピックが近いからなのかどうかしらないが、ドナルドダック版オリンピックゲームなのだ。

内容は、みのむし、くつなげ、おとしっこなどで、イタリアの美しい風景をバックにカワイク、激しい戦いが繰り広げられる。

みのむしは袋に足を突っ込んでピョンピョン飛んでいくレース。

くつなげはただ靴を投げるだけなんだけど、コントローラーをグリグリ回して靴をふるアクションが新しい。

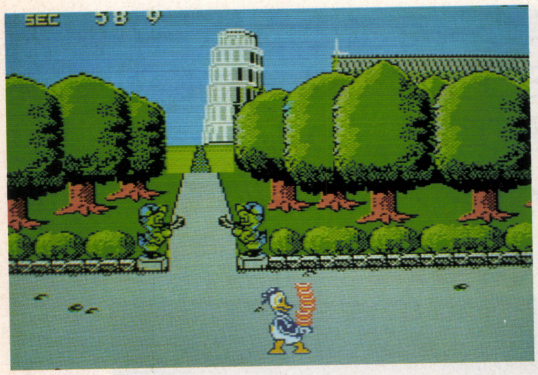
おとしっこは、揺れるゴンドラの上で相手をたたき落とすゲームでゴンドラが揺れるのでけっこう奥が深い。

ホッピングはショートジャンプとロングジャンプを使い分けて壁を越えていくんだけど、けっこう熱くなるぞ。

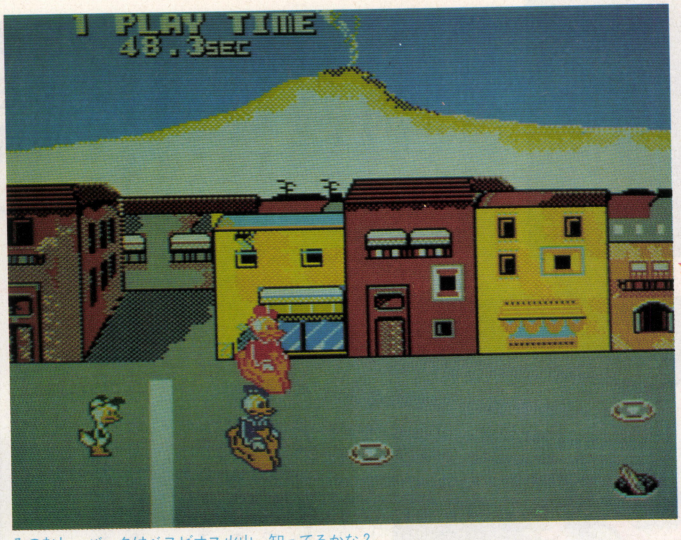
ピザ運びは高く積み上げたピザを落とさないように運ぶハラハラゲームだ。

かわとびは棒を離すタイミングとスピードが命のシビアなゲーム。

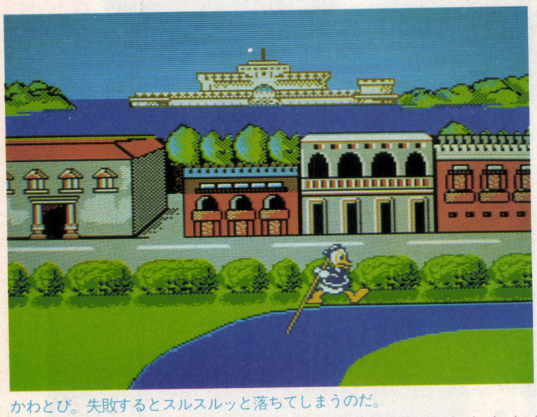
これだけなんだけど、キャラクターの描写がこまかく、この手のキャラクターゲームの中ではものすごくまとまっているぞ。やはり子ども向けという感じはやまないけど、幼稚ということではない。金メダル目指してがんばろう。

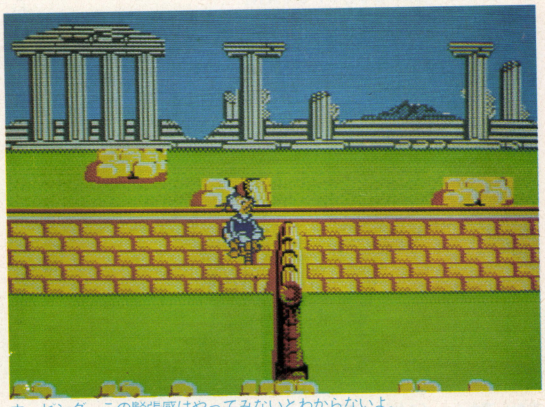


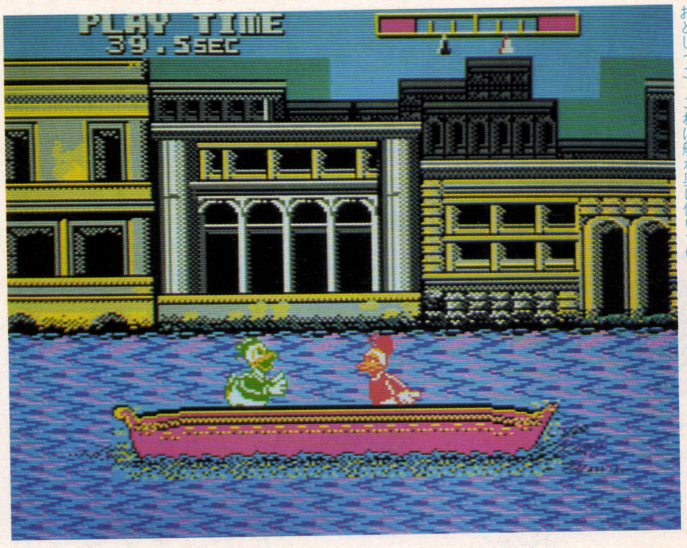
ピザ運び。バックのピサの斜塔が決まってるね。



みのむし。バックはベスビオス火山。知ってるかな？


かわとび。失敗するとスルスルッと落ちてしまうのだ。


ホッピング。この緊張感はやってみないとわからないよ。



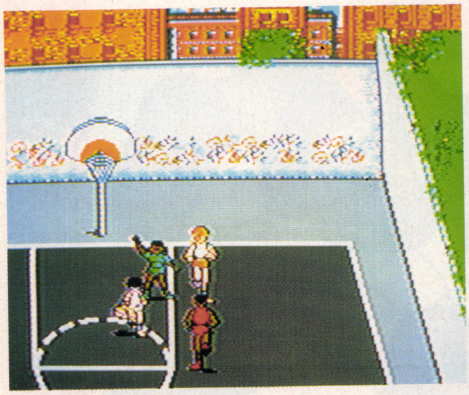
おとしっこ。これは船が奥に傾いているところなのだ。

燃えろ!! ジュニアバスケット

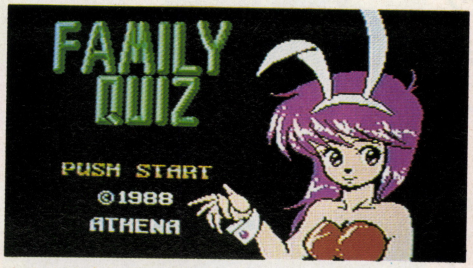
野球やテニスが大きな顔をしているスポーツゲーム界にバスケットゲームが登場した。

ゲーム内容は2対2で行うハーフバスケットであるが、対戦モードが充実している。コンピュータと戦うモードや、ウォッチモード、さらには2人共同プレイ対CPUという新しいモードも加えられている。また、プレイヤーは用意されている8人のメンバーから好みの選手を選択してプレイすることができる。

バスケットはいまいち国民に浸透しているスポーツではないが、このゲームをプレイすることによって、その楽しさが理解できるかも……。オリンピックとともに楽しもう。


このキャラクターが実にいい動きをするんだ。

ファミリークイズ



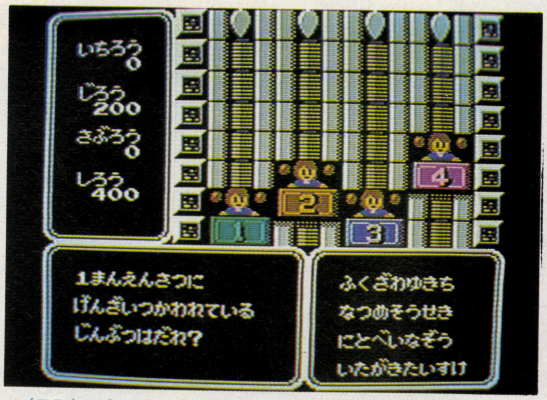
いままでいろんなパーティーゲームと呼ばれるようなものが発売されたけど、これこそファミコンパーティーゲームの決定版と言える作品の登場だ。ファミコン業界初の4人同時参加の早押しクイズで楽しみ方は4とおり。

●パネルマランド　パネル回し、ゴールを目指す。

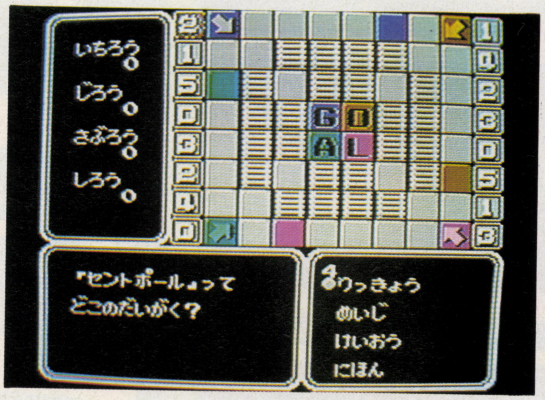
●ハイマスターパーク　ゴンドラクイズ。正解者は2問正解につき一段上がる。

●セレクターワールド　裏返しになった麻雀パイを神経衰弱の要領で当てていく。画面上の麻雀パイがすべてなくなったら終わり。

この4種類のゲームが楽しめるのだが、すべて早押しクイズが基本。クイズの問題数はなんと2000問もあり、家族や友達4人で遊べば盛り上がること間違いなしのこのゲーム、期待して待っていてくれ。



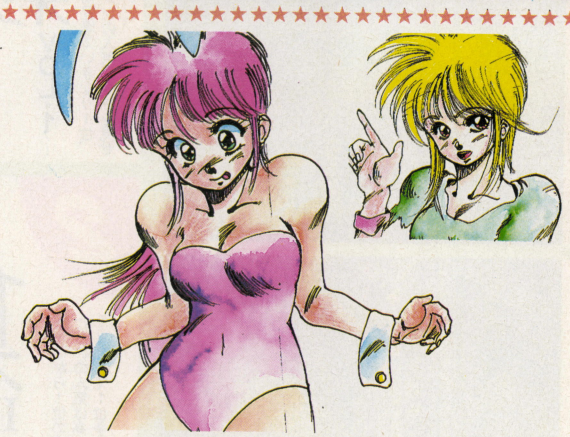
ハイマスターパークだ。だれが一番早く上へ行くか？



ルーレットキャッスル。これは大学対抗のようだね。

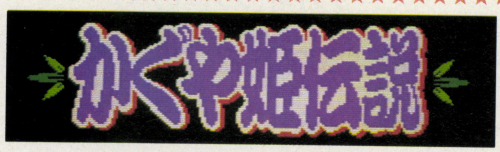
●ルーレットキャッスル　すごろくのようなもので、早押しで正解してルーレットを

クイズ「アタック25」のようなもの。



うぅっ！ SHOTANを興奮させるに十分な絵。

かぐや姫伝説



パソコン版で大ヒットした「竹取物語」、「新玉取り物語」というアドベンチャーゲームをミックスしてチョイチョイと調味料を加えたのが、この「かぐや姫伝説」。このゲーム、画面から受ける印象は正統派アドベンチャーゲームだがアクションゲームになったり、パズルゲームになったりとどっちに忙しいかぎりの内容になっている。

プロローグは安穏とした生活がイヤになった主人公が諸国漫遊の旅に出る決心をするところから始まる。天の声が「この森のどこかでかぐや姫という少女が困っているので、なんとか彼女に会って悩みをどうくつか、リンゴの木か……。まさしく別れ道。

聞いてあげてくれぬか」というお告げをくれた。そこで、勇躍して旅立つという一見ありがちなもの。

しかし、旅立つことを決心した主人公に与えられたアイテムが「ムチとろうそく」というのがなんか不気味。しかも、もし、あなたが女の子でも男の子になったつもりでプレイしてください、なんていう注意書きがあるのもわからない。まぁ、このへんの疑問点はゲームをすすめていけば自ずと理解できていくはず。とにかく、何が起こるかわからない手探りゲームのような「かぐや姫伝説」をよろしく！

このゲームではかぐや姫に次ぐ美しさを誇る看護婦さん。

発売月日		ゲーム名	対応機種	メーカー名	価格
9月	13日	キック&ラン	FCD	タイトー	3,300円
		マニアックマンション	FC	ジャレコ	5,500円
	16日	コナミックスポーツインソウル	FC	コナミ	5,500円
	21日	孔雀王	FC	ポニー	5,^00円
	22日	ドナルドダック	FC	ケムコ	5,800円
	下旬	えりかとさとるの夢冒険	FC	ナムコ	4,800円
		ファンタジーゾーン2	FC	サン電子	5,500円
10月	14日	COBRA COMMAND	FC	データイースト	5,800円
	23日	スーパーマリオブラザーズ3	FC	任天堂	6,500円
	28日	遊メイズ	FCD	タイトー	3,300円
	中旬	源平討魔伝	FC	ナムコ	4,900円
	下旬	探偵神宮寺三郎　危険なふたり(前編)	FCD	データイースト	3,300円
		ストライダー飛龍	FC	カプコン	5,900円
	予定	三國志	FC	光栄	9,800円
11月	25日	たけしの戦国風雲児	FC	タイトー	5,800円
	下旬	探偵神宮寺三郎　危険なふたり(後編)	FCD	データイースト	3,300円
		ファミリークイズ	FC	アテナ	未定
	予定	貝獣物語	FC	ナムコ	未定
		サンダーバード	FC	バック・イン・ビデオ	5,500円
		かぐや姫伝説	FC	ビクター音産	5,900円
		東方見文録	FC	ナツメ	5,800円
		プロ野球?殺人事件	FC	カプコン	未定
12月	上旬	アキラ	FC	タイトー	未定
	中旬	忍者龍剣伝	FC	テクモ	未定
	予定	西村京太郎ミステリー　ブルートレイン殺人事件	FC	アイレム	未定
		ファイナルファンタジー2	FC	スクウェア	未定
		半熟ヒーロー	FC	スクウェア	未定
		テクモプロレス	FC	テクモ	未定
		スーパーチャイニーズ2	FC	カルチャーブレーン	未定
来年		POLE to FINISH	FC	データイースト	未定
		ホームランナイター	FC	データイースト	未定
		京都花の密室殺人事件	FC	タイトー	未定
		究極タイガー	FC	タイトー	未定
		ホーリーダイバー	FC	アイレム	未定
		魔獣都市ナーガ	FC	アイレム	未定
		スーパースタープロレス	FC	日本物産	未定

ただ今、ヒット中！ BEST9

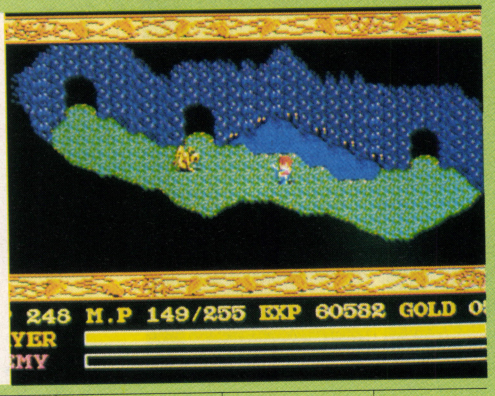
パソコンゲーム

1 ソーサリアン シナリオVOL.1

ベスト9初登場でいきなり1位、ソーサリアンの人気の高さを見せつける勢いだ。

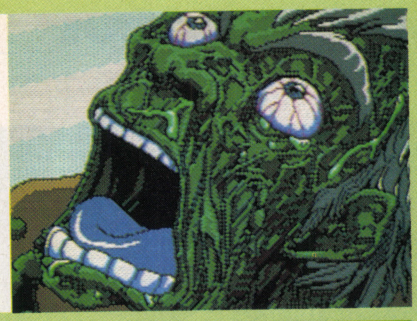
2 イースII

残念ながら1位の座は守れなかったものの人気は高い。同一メーカーソフトで1位争いだ！



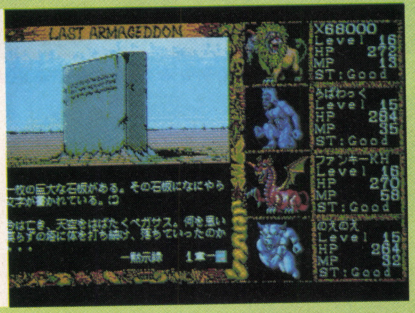
3 アンジェラス

発売延期でやきもきさせられたけど、人気度を示して堂々3位。



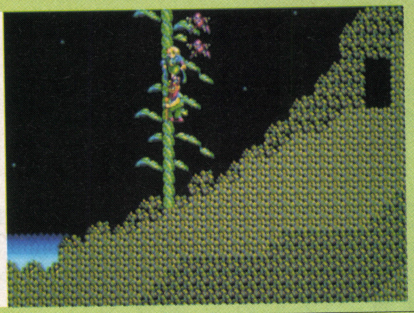
4 ラスト・ハルマゲドン

先月号の徹底研究見てくれたかな。モンスターが主人公の異色RPG。



5 ソーサリアン

発売後すいぶん時間がたつけど、いまだにベスト5入りはさすが！



ランク	傾向	ソフト名（ソフトハウス）	ジャンル	機　種	媒体（価格）
1		ソーサリアン シナリオ VOL.1（日本ファルコム）	N	PC-98シリーズ PC-88SR以降 X1turbo	5D/3.5D （3800円）
2		イースII（日本ファルコム）	AC／RP	PC-98シリーズ X1turbo FM77AV MSX2	5D/3.5D （7800円）
3	↑	アンジェラス（エニックス）	AD	PC-88SR以降	5D （8200円）
4	↑	ラスト・ハルマゲドン（ブレイングレイ）	RP	PC-88SR以降	5D （7800円）
5		ソーサリアン（日本ファルコム）	AC／RP	PC-98シリーズ PC-88SR以降 X1turbo	5D/3.5D （9800円）
6		蒼き狼と白き牝鹿（光栄）	S	PC-98、88シリーズ X1シリーズ FM77AV、MSX2 MZ2500	5D/3.5D （9800円）
7		スーパー大戦略マップコレクション（システムソフト）	N	PC-88シリーズ X1シリーズ	5D （4800円）
8		アークス（ウルフチーム）	RP	PC-98シリーズ PC-88SR以降	5D （7800円）
9	↓	維新の嵐（光栄）	S	PC-98シリーズ	5D/3.5D （9800円）

傾向：↑ 前月から急上昇　↓ 前月から急降下　今月の注目ソフト

ジャンル：AC アクション　AD アドベンチャー　RP ロールプレイング　S シミュレーション　N ノンセクション

★協力店　J＆P渋谷店　J＆P町田店　うつのみや片町店　真光無線　ラオックス本店　ヤマギワ玉川店　ソフトクリエイト　J＆P京都寺町店　パソコンショップ・ハドソン　栄電社テクノ名古屋　富士音響マイコンセンターRAM I　トキハマイコンセンター

ビデオゲーム

ランク	傾向	ゲーム名(メーカー)
1		ファイナルラップ(ナムコ)
2		ワールドスタジアム(ナムコ)
3		ギャラクシーフォースⅡ(セガ)
4		アフターバーナーⅡ(セガ) いまだにランクインしてくるほどの人気ゲーム。
5		スカイソルジャー(SNK) 撃つ感覚が気持ちいい、新型アクションゲーム。
6	↑	ブイボール(テクノスジャパン) 新感覚のビーチバレーゲーム。対戦が楽しいぞ!
7		ゴールドメダリスト(SNK) いろいろな種目があるオリンピックゲーム。
8		中華大仙(タイトー) 中華ふうのほのぼの(?)シューティングゲーム。
9		ロストワールド(カプコン) ローリングスイッチを使ったニューゲーム。

★協力店●ゲームファンタジア渋谷●プレイシティーキャロット巣鴨●J & B神田●ゲームセンターニュー光●ジョイランド河原町●キャンディ東花園

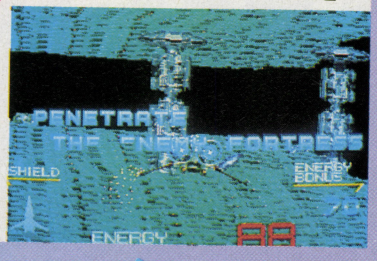
1 ファイナルラップ

鈴鹿F1もうすぐ。このゲームで雰囲気を楽しもう。

2 ワールドスタジアム

コンピュータもいいけど、やっぱり対戦がオモシロイ!

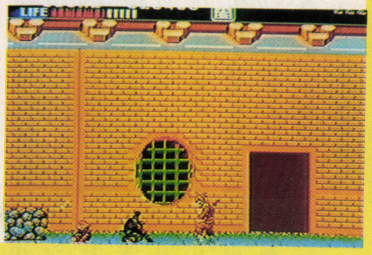
3 ギャラクシーフォースⅡ



クルクル回るきょう体がキモチイイ体感ゲーム。

セガ

1 忍——SHINOBI

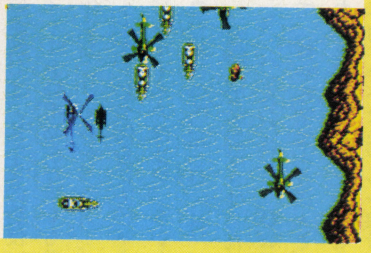


シノビのくせに、1位で目立ちつづけるエライやつ。

2 ファイナルバブルボブル

来月のBEEPで200面まで攻略する。お待ちあれ。

3 サンダーブレード



驚異の5Dシューシィング。腕に自信のある人はTRY。

ランク	傾向	ゲーム名(メーカー)	定価
1		忍SHINOBI	5500円
2		ファイナルバブルボブル	5500円
3		サンダーブレード	5500円
4	↓	剣聖伝	5500円
5		スーパーレーシング	5500円
6	↓	天才バカボン	5500円
7		め組レスキュー	5000円
8		モンスターワールド	5500円
9		スペースハリアー3D	5500円

★協力店 ●西武百貨店(東京・池袋) ●阪急百貨店(大阪・梅田) ●ヤマギワホビーショップ(東京・神田) ●寿屋日吉店(神奈川・港北) 集計期間は昭和63年7月1日から7月30日まで。
※このランキングは上記協力店の集計結果を編集室で数値化し、ランクアップしたものです。

ファミリーコンピュータ

ランク	傾向	ゲーム名(メーカー)	定価
1		ベストプレープロ野球	5800円
2		三国志 中原の覇者	6900円
3		妖怪道中記	4900円
4	↓	究極ハリキリスタジアム	5500円
5		スーパーリアルベースボール	5500円
6	↓	聖闘士聖矢Ⅱ	5800円
7		飛龍の拳Ⅱ	5500円
8		ドラゴンクエストⅢ	5900円
9		キャプテン翼	5500円

1 ベストプレープロ野球

今でもやってるぜ。オートプレイモードがあれば楽々。

2 三国志 中原の覇者

高いのに売れる。ナムコの実績がモノをいってるのか。

3 妖怪道中記

またまたナムコ作品。なかなかアキがこないんだよね。

Pinball Graffiti

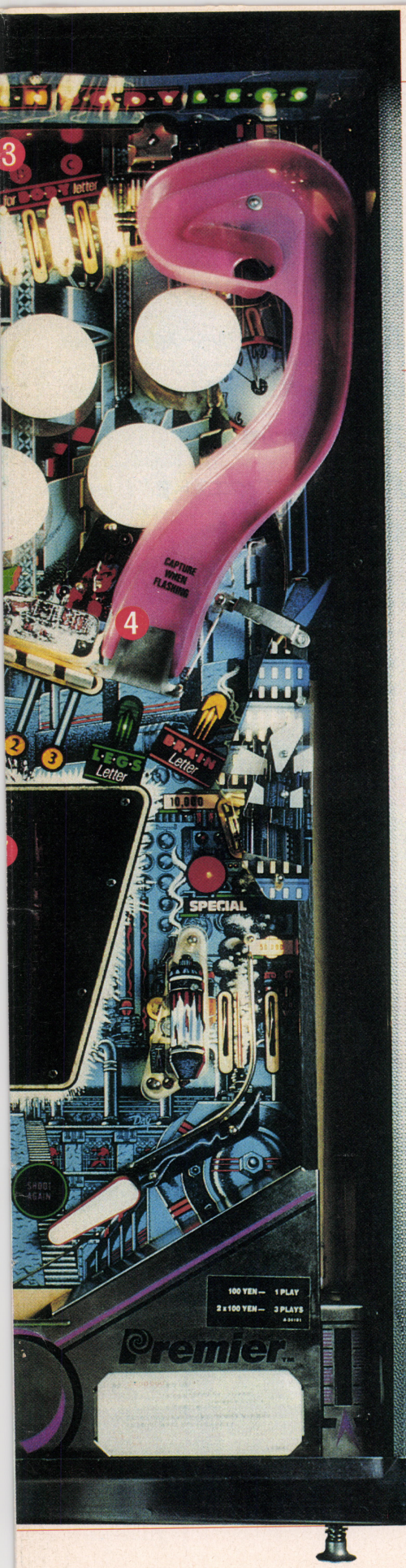
ピンボール グラフィティ

Ball. 5

GENESIS (ゴットリーブ)

撮影●石森均

文●西島孝徳



A SNOBBISM (わけ知りな話)

俗に「ビッグ・フォー」というのがある。これは、アメリカの4大ピンボールメーカーを指す言葉だ。いわく、ウィリアムス、バリー・ミッドウェイ、シカゴ・コイン、そしてゴットリーブである。ピンボール黄金時代から20年以上たち、これらのメーカーも大なり小なりの変化を余儀なくされた。シカゴ・コインのエンジニアは他社へと流れ、ウィリアムスの創立者はあの世の人となった。ゴットリーブは、ブランドこそ今でも変わらないが、社名は「ゴットリーブ」から「ミルスター」、そして現在の「プレミア」へと変遷していった。

僕個人としては、「ピンクパンサー」とか「スピリット」とかのゴットリーブ作品はわりあい好きだったのだが、どうも最近の製品はパッとしないような気がしてならない。もともと大手の会社であるわけだし、技術もノウハウももっているはずなのだから、ゴットリーブには（正確には「プレミア」には、だ）もっとがんばってほしいものである。

THE MISMATCHES (きている外観)

さてもう、おわかりのとおり、今回取り上げるマシンは、「GENESIS」、ゴットリーブ社の1986年の作品である。

この連載では、見た目の色使いやフィールドの電飾が派手なものを紹介することが多かった……。というより、じつはもともとそういうピンボールのほうが、多いわけなのだが「GENESIS」は、そういった意味での派手さはそれほどない。バックパネルも、ほぼ黒一色で「何やら博士ふうの人とパンクな女と変なちび」というどうにも不釣り合いなモデルを除けば、むしろ「渋い」といっていいようにも思える。プレイフィールドに目を転じると、青を主体とするカラーリングに、中央に台形のシースルーが配されている（シースルーといえば、同社のピンボールで、「ホーンテッドハウス」を思い出す。「ホーンテッド……」は、シースルーの中にもプレイフィールドがあり、「超立体ピンボール」というおもむきであったが、こちらはかすかにタマゴ型のオブジェが見えるだけである。これがなんなのかはあとのお楽しみ）。これだけなら「おとなしい色使い」といったところだが、「GENESIS」はこれに加えて「紫色のランプウェイ」

バックパネル。ピンボールとグラマラスな女、というのもほとんどコーヒーにクリープの世界である。どの角度から見てもこっちを見ている3人。

というなんともミスマッチなおまけがつく。

“genesis”とは「起源」という意味だが、バックパネルや、プレイフィールドのARMSやLEGSなどをみると、それよりも何か「人体合成」のようなマッドサイエンティフィックなものを感じる。

THE FEATURE SHOW
（見せ物なのか？）

さあ、プレイをはじめよう。ゲームの目的は「未知の生命体」を造り上げることだ。

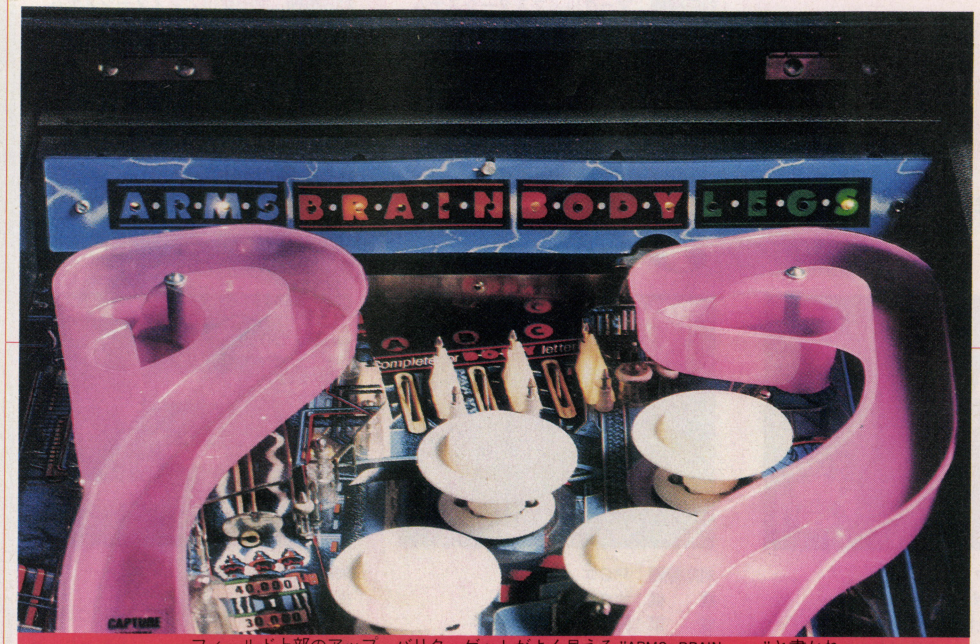
ボールリリースには、特殊なフィーチャーはない。プレイヤーの好きなだけプランジャーを引けばよい。

今回合成する生命体は、大きく4つの部分に分かれる。BODY、ARMS、LEGS、BRAINだ。ARMSとLEGSを造るのはかんたん、左右のランプウェイにボールを打ち上げてやればいい。4回入れてやれば完成だ。BRAINはランプウェイの外側のレーンを同じように通すことでできあがる。レーンは2つあるが、ランプがついているほうが有効だ。あわてて間違えないように。5回通せば完成。やっかいなのがBODYだ。これを造るには、フィールド上部のA-B-Cロールオーバーを4回完成させなければならない。つまり少なくともロールオーバーを12回通す必要があるのだ。しかも一度ボールをアウトレーンに落とすとA-B-Cランプは元に戻ってしまうので、どうせミスをするならばフィールド上につながる左BRAINレーンをうまく使って、そに1つでも多くのBODYを造っの前でおきたい。

これらのパーツを造っていくごとにボーナス倍率が上がっていき、4つのうち3つのパーツが完成するとエクストラボールのランプがつく。これを決めるためにはさらにもう1つのパーツを完成させることが必要だ。同様に、4種類すべてのパーツを造るとフィールド中段左右にスペシャルのランプがつく。こちらはそのターゲットにボールを当てればOK。これらのフィーチャーを取りやすくするには、たとえばARMSのARMまで、というように、「半製品」をたくさん造っておくことだ。せっかく3つまでパーツを完成したのに、最後の1つが全然できてないのでは、スペシャルはままならない。各パーツがどこまでできているかは、フィールド最上部のランプで確かめられる。

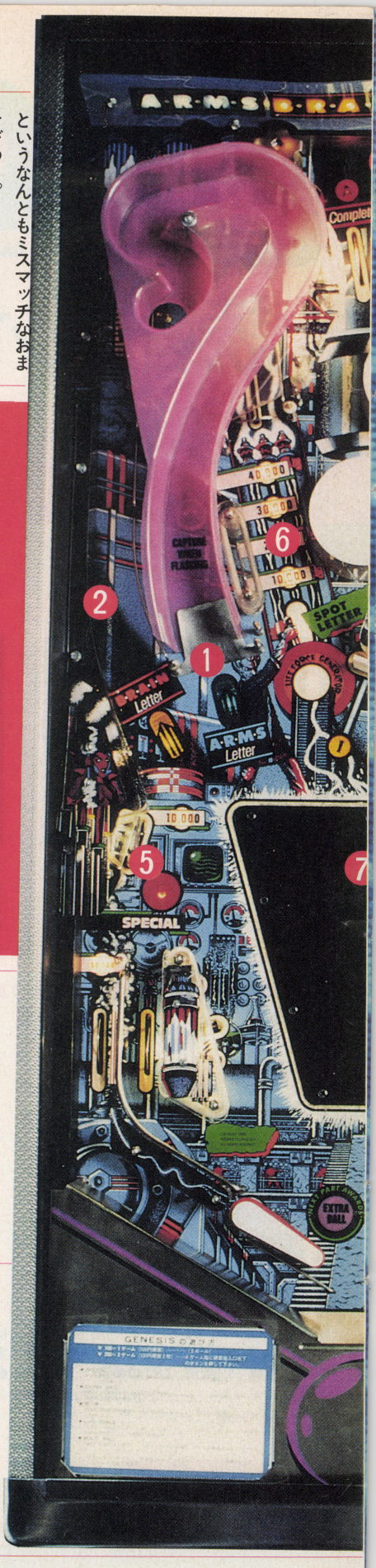
さて材料がすべてそろったらいよいよ生命体を完成させる番だ。あとはスイッチとなるトリガーを入れるだけでいい。このトリガーはフィールド左上、ランプウェイの下あたりにあるバリターゲットだ。これをボールの勢いで最大ヒットさせることでシースルー下のオブジェがゆっくりと動きだし…このあとを書いてしまうのは野暮なのでやめよう。マッドサイエンティストの快感を味わってほしい。

ところで、最後のフィーチャーは、プレイヤーにさしたる利益はない。ただたんに……が……になるところを見て楽しむだけだから、もちろんなしですますことも可能だ。でも、このフィーチャーはゲーム上本当に最後のもので、どうせ、これ以降はたいしたことは起こらないのだから、すなおに流れに従おう。でないとこのゲームが「GENESIS」である意味がないではないか。



フィールド上部のアップ。バリターゲットがよく見える。“ARMS, BRAIN,……”と書かれたパネルのランプを見てパーツの製作状況を確認しましょう。

フィールド全景。1234各パーツのターゲット。⑤スペシャルターゲット⑥バリターゲット。⑦の下にあるのが噂の……。⑥のけり返しは「まん中直撃」になりやすい。



Beep

MAGAZINE FOR GAME KIDS

読者プレゼント

●公正取引委員会の告示により、当選された方はこの号のほかの懸賞には当選できません。
●製品の性質上、発送に日時がかかることがあります。ご了承ください。

1 孔雀王 5名

対応機種：マークⅢ／マスターシステム
©荻野　真・集英社
提　　供：セガ・エンタープライゼス
定　　価：5,800円 〈P26参照〉
●ヤングジャンプ誌でおなじみの孔雀王を完全オリジナルストーリーでゲーム化。

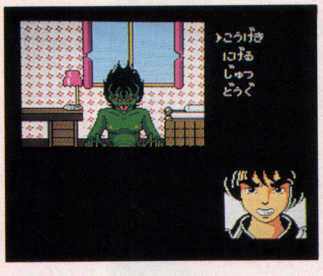
2 R-タイプ 5名

対応機種：マークⅢ／マスターシステム
©アイレム
提　　供：セガ・エンタープライゼス
定　　価：5,800円 〈P24参照〉
●セガの秋の４M攻勢第２弾。全９ステージで迫る迫る！

3 イース 5名

対応機種：マークⅢ／マスターシステム
©日本ファルコム
提　　供：セガ・エンタープライゼス
定　　価：5,800円 〈P12参照〉
●いよいよ、あのイースがセガで登場！これは楽しみだぜ。

4 孔雀王 3名

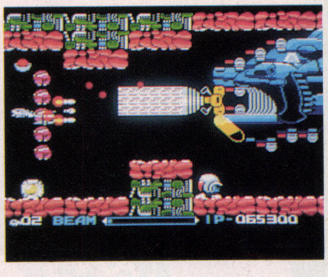


対応機種：ファミコン
提　　供：ポニーキャニオン
定　　価：5,800円 〈P112参照〉
●ホッホッホッ。今度はＦＣ版の孔雀王だよ～ん。

5 エイリアンクラッシュ 3名

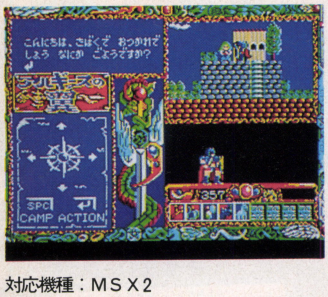
対応機種：ＰＣエンジン
提　　供：ナグザット
定　　価：5,200円 〈P97参照〉
●恐怖のピンボールがやってきた。ハマることまちがいなし!!

6 R-タイプ 3名



対応機種：ＭＳＸ／2
提　　供：アイレム
定　　価：5,000円 〈P137参照〉
●ホッホッホッ。今度はＭＳＸ版のＲ－タイプだよ～ん。

7 アルギースの翼 3名



対応機種：ＭＳＸ2
提　　供：工画堂
定　　価：5,000円 〈P140参照〉
●ホッホッホッ……。今度はＭＳＸ2版のアルギースの翼だよーん……!?

8 コナミゲームブックシリーズ第４弾 魂斗羅 5名

提　　供：コナミ
定　　価：420円
●ファミコンでおなじみの『魂斗羅』を、完全ゲームブック化。楽しいよ～ん。

9 テレネット・ゲーム・ミュージック 5名

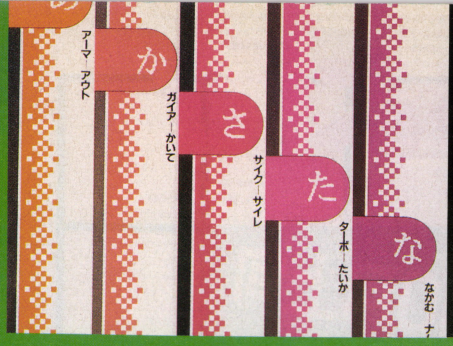
提　　供：キングレコード
定　　価：2,500円
●待ってましたの、テレネット・ゲーム・ミュージックのＬＰ！　ファイナルゾーンなど４大ヒット作品の全曲を収録してます。

10 特製メモ帳 50名

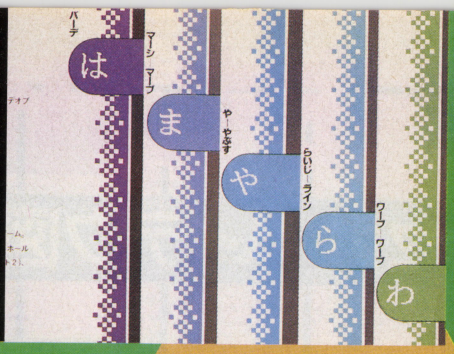
提　　供：㈱日本ソフトバンク
●デキる男は、メモったデータをファイリング。現代人必須のアイテムだ！

応募要項

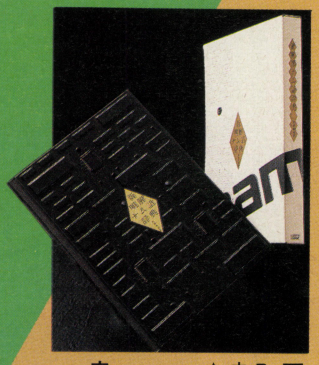
★このプレゼントページの応募は128ページの「愛読者カード」に切手を貼って応募してください。
★ハガキのアンケート記入欄には、すべて記入してください。
★希望のプレゼント番号をオモテの記入欄に忘れずにね!!（パソコンソフトの場合は、機種・媒体・サイズを欄外に必ず記入）
★締切　昭和63年10月８日必着　★発表　本誌12月号（11月８日発売）誌上。



ナム語が
1,134項目。
namco

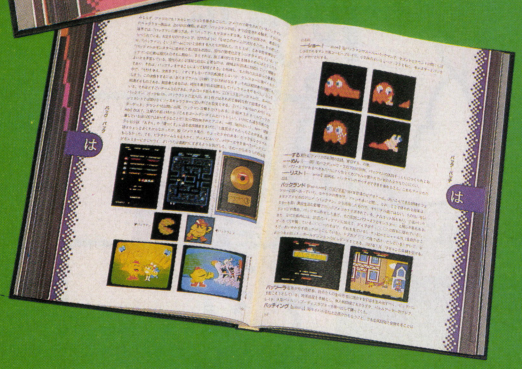


豪華限定版
新明解ナム語辞典



西島孝徳 著
B5判プラスチック装・ダンボール函入り・
本文280ページ・オールカラー
★海外でもそのブック・デザインが高く評価されました。
ニューヨーク・アートディレクターズクラブ
国際展入選
ブルーノ・ビエンナーレ入選
定価五、000円

超マニア本です!!
はっきり言って



史上初の,ビデオゲーム専門用語辞典。収録範囲は,「おそ松くんダービー」から「ドラゴンスピリット」まで1,134項目。新旧のナムコ・ビデオゲームと,それに関するキャラクター名・特殊現象名から,ナムコット・エレメカ・ロボット・一般ビデオゲーム用語まで網羅。さらに,復刻版・小型テーブルPOPもおまけについてくる。NGを知らないキミも,ラジアメがわからないあなたも,これさえあればいっぱしのナムコ通になれる!

SOFT BANK
日本ソフトバンク出版事業部
〒102 東京都千代田区九段南2-3-26 ☎03(261)4095

話題沸とう! Beepを1年分まとめてファイルできる
Beep特製マガジンファイル新発売!!

このたび,「BEEPを大切に保存するための」特製マガジンファイルを発売。BEEPERのあいだでは,これまで「BEEPを本棚に立ててもうまくたたずに腹をたてたり」,「他のファミ××や××スコアにまぎれてBEEPをなくしてしまう」などの不満・悩みを訴える人が急増していたが,このマガジンファイルはそんな状況を一気に解消すべく開発された秘密兵器だ。「1つのマガジンファイルに最大12冊のBEEPがファイリングできるので,1年分まとめて整理できる」,おまけに「カラフルなデザインなので本棚に並べるとカッコイイ」。BEEPERなら買うっきゃないゾ!

◆お申込は,現金書留で,料金と送料の合計を同封の上,下記までお送りください。なお料金は1部1000円,送料は1部350円,2,3部では700円です。

〒102 東京都千代田区九段南2-3-26
㈱日本ソフトバンク出版事業部
『BEEPマガジンファイル』係

■詳しくは,電話03(261)4095にお問合わせください。

Beep特製マガジンファイル
定価1,000円(送料350円)

おもいっきりセガしよう!

セガ・ハイテク図鑑・5

10月上旬
発売予定
予価600円
112ページ

「イース」実践ガイド。
「孔雀王」全面攻略ガイド。
「熱球甲子園」徹底研究。「ダブルドラゴン」完全攻略。
「ファイナル・バブルボブル」200面まで徹底攻略。

1988年話題の力作を満載
ご予約はお近くの本屋さんまで

セガ・ハイテク図鑑・4

好評発売中／定価600円／112ページ
「Rータイプ」「サンダー・ブレード」「シノビ」
「天才バカボン」「剣聖伝」は,これ1冊でだいじょうぶ!

日本ソフトバンク出版事業部
TEL.03(261)4095

ジャパネスク

ジャパネスク
RPG幻想事典・日本編

監修/飯島建男
イラスト/西川雅彦
A5判
1,500円(予価)

10月上旬発売

応援します！ニッポン

日本がまだ〝大和〟だった頃、
それよりまたずーっと昔……。
ゲームの背景に見られる〝日本〟を、もっと知りたくありませんか？
神々が遺した滑稽な話や寓話、魔獣や魑魅魍魎が徘徊した世界、
そして謎を秘めた忍者の暮しや術のすべて……。
ゲーム界で活躍中のライターたちが、
総意を結集して一冊の本にまとめました。
現在鋭意執筆中！　迄う、ご期待!!

内容

●第1章
『記紀』に見る神の時代
1.『記紀』に見られる特徴
2. 神々とその関係について〈1〉
3. 神々とその関係について〈2〉
4. 神々が遺した神話
●第2章
幻想物語を動かすキャラクター
●第3章
日本に伝わる術のすべて
1. 日本古来の術
2. 中国系の術
3. インド系中国経由の術
4. 南蛮渡来の術
5. 江戸時代の術
6. その他の魔術師たち
●第4章
武器・防具・道具・術具
●第5章
日本に棲息する化け物たち
1. 魔獣
2. 魑魅魍魎
3. 怪奇現象

★コラム〝ゲームのなかの日本を見る〟
★200点を超えるリアルなイラスト！
★各項目でゲーム・シナリオに活かせる設定例を紹介！

日本ソフトバンク出版事業部
TEL. 03(261)4095

THE コンピュータ時代を読むトレンド・マガジン

THE COMPUTER

月刊［ザ・コンピュータ］
10月号
9月17日(土)発売
特別定価580円

創刊1周年記念特別号

〈世界〉を読み〈人〉を読み〈物〉を読む。
ただ今、本誌はコンピュータ界を進撃中です。

特集 巨大マーケット、32ビットパソコンの攻防

■これが日本電気の新98戦略だ■32ビットで仕切り直しのメーカーはどうでるか?■16ビットの死角を狙うのは誰か

KEYMAN U.S.A.
世界の標準機、IBM PCをつくった男
元IBM製造部門副社長
「故ドン・エストリッジ」

田原総一朗のコンピュータ・ルポ

STEP UP! 強力新連載「ザ・テスト」

THE TEST 注目のハードウェア群をTHE COMPUTER独自のシステムでテストラン。対象マシンの長所・弱点を,豊富な評価データにより浮きぼりにします。第1回は「レーザービームプリンタ」

COMジャーナル コンピュータ界で今起こっていること,これから表面化する出来事を"読む"。水面下の出来事を俊敏にキャッチします。第1回は「半導体不足がユーザーを直撃」「沸騰する□戦線,秋の陣」など。

ヒット商品開発ストーリー
10万人が支持したコンパチマシン
セイコーエプソン「PC-286シリーズ」

ドキュメント・ソフト選考会
THIS IS BEST SOFTWARE
主要ソフトのハードディスクへのインストール方法を検証する

シリーズ
- ●NEWS ●TREND WATCHING
- ●WATCH OUT! ●情報NETWORK
- ●PRODUCTS FILE ●1973年の夏
- ●荒俣宏の電気王 ●パソコンご意見番

特別付録 好評!システム手帳用リフィル
最新トレンド用語ファイル
よく耳にするが正確な意味は分からないコンピュータ関連用語を網羅。ビジネスの即戦力だ。改訂版コンピュータ業界イエローページも掲載!

［お近くの書店でお求めください］

SOFT BANK 日本ソフトバンク出版事業部
〒102 東京都千代田区九段南2-3-26 ☎03(261)4095

G.M.O.

RECORDS

コナミ・人気ゲーム・ミュージックの集大成!!

8/25 ON SALE

コナミ・ゲーム・ミュージック・スペシャル

収録曲：1.ツインビー　2.グラディウス　3.ギャラクティック・ウォーリアーズ　4.沙羅曼蛇〔CREDIT/THE THEME OF FIRE DRAGON/HARD BATTLE/THE THEME FROM VOLCANO/STONE ATTACK/INTO THE LAST BATTLE/THE THEME OF BIG CORE/ENDING THEME/END OF THE BATTLE〕5.特殊部隊ジャッカル〔コイン音/スタート音楽/ジャッカルのテーマ/地獄のレクイエム/最終敵基地BGM/ENDING/RANKING〕6.魂斗羅〔(1)魂斗羅～密林の戦い～迷路要塞1～迷路要塞2～凱旋1/(2)流血の滝～氷の要塞～炎の要塞～戦慄の鼓動～凱旋2/(3)サンディニスタ～ゲーム・オーバー～ランキング〕7.A・JAX〔(1)タイトル・デモ～コイン～スタート～コマンド770～ダイブ・ボンバー～ファイティング・スピリット(2)デッド・ライン～ルック・フォー・ア・フォートレス～グランド・バトル(3)クロス・ポイント～メルト・ダウン～ユー・エフ1～パターン・クリア(4)ザ・ファイナル・ゾーン～ホットネス～コングラチュレーション～トライ・アゲイン～ランキング(5)A・JAX(海外バージョン)〕

CD：28XA-214¥2,800　CT：ALC-28103¥2,800

● 収録時間：54分03秒 ● オリジナル・キャラクター・カラーイラスト付

●コナミ特製グラディウス・ジグソー・パズル・プレゼント！
CD、CTに付いている応募券をハガキに貼付し御応募下さい。(詳しくはCD、CTに書いてあります。)

●初回特典：特製オリジナル下敷プレゼント！

KONAMI

Alfa™ アルファレコード株式会社

だてに遅れたワケじゃない。

PCエンジン

ファンタジーゾーン

定価4,900円

©SEGA 1986

10月14日、遂に発売!!

NEC NECアベニュー株式会社
東京都千代田区麹町二丁目14-2 麹町NKビル 〒102

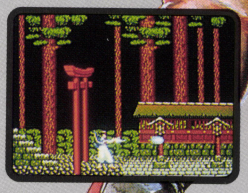
お問い合わせ 03(590)2626
テレフォンサービス専用 03(590)2009

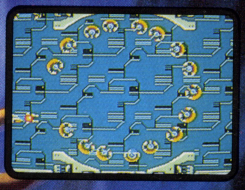
●平　日／午後3:00～午後7:30
●土・日・祭日／午後1:00～午後7:30
専門スタッフによるテレフォンサービスを行っております。また、上記の時間以外には、テープによるテレフォンサービスをいたします。

感動のレベルが違う！
4メガパワー全開!!

SEGA®

グラフィックが違う。展開が違う。これが4メガの威力！





9月いよいよ発売！

アドベンチャー＋アクションの壮大なる物語！

孔雀王（くじゃくおう）

©荻野 真/集英社

4メガ FM音源対応 5,800円

ヤングジャンプ（集英社）に連載中の人気マンガが、4Mパワーソフトで登場！アドベンチャーの奥の深さに、アクションの興奮が盛り込まれた、壮大なゲームだ！若き救世主、孔雀の秘術が炸裂する!!

全8ステージを、1本に完全収録！

R-タイプ

©IREM CORP

4メガ FM音源対応 5,800円

驚異の「R-タイプ」がついに出現！4Mフルパワーの重厚なグラフィックと迫力のサウンドがキミの感性を直撃する。全8ステージを1本に完全収録。セガ・オリジナルシーンも加わって、その興奮度は最高域に到達した！

新作特報！

アウトラン3-D
あのアウトランが、3-D対応に！

ランページ
迫力のビル破壊バイオレンスゲームだ！

バトルウイング
戦闘機による、激しい空中バトル！

超音戦士ボーグマン
大人気のテレビアニメがゲームに！

ダブルドラゴン

2メガ FM音源対応 5,500円

初の2人同時プレイが可能なバイオレンスゲームだ！
後ろまわし蹴りや飛び蹴り、ムチやバットで敵を倒せ！

©TECHNOS JAPAN CORP. 1988

イース

本格派アクションRPGの名作を、熱いリクエストに応えて移植。失われし古代王国イースの謎に挑め！

©日本ファルコム 1988

バックアップ機能搭載

2メガ FM音源対応 5,800円

株式会社 セガ・エンタープライゼス
お問い合わせは
〒144 東京都大田区羽田1-2-12 電話03(742)7068 本社消費者サービス係

超越ビジュアル・迫力サウンド
セガ マスターシステム
16,800円

Beep 1988 OCTOBER 10 ビープ
昭和63年10月1日発行(毎月1回1日発行)第4巻10号通巻40号
発行人・孫正義
編集人・笹口幸男
発行所 日本ソフトバンク出版事業部
〒102 東京都千代田区九段南2-3-25共同ビル
電話 営業03-262-4036 編集03-262-3600
定価390円

Falcom

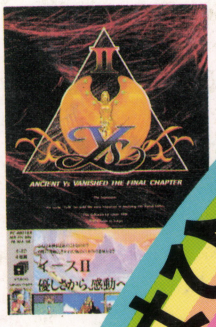
世界はひとつ、おもしろさ別々。

パソコン・ファミコン・セガそれぞれの機種に合せた、それぞれの「イース」の物語をお楽しみ下さい。

■前作の4倍のデータ量を有し、3部構成からなる壮大なストーリー。曲線的、立体的でリアルなグラフィックとより広大なマップ、前作以上の重ね合わせ処理、スクロールの高速化により、ゲームの奥行きをさらに深めました。

■アイテム数が増え、さらに6種類の魔法が加わり、敵との戦闘バリエーションが豊富になりました。基本操作は前作と同じですが、「入口に入りやすい」「複雑な地形も歩きやすい」など、操作性はさらに向上しています。高速モードでプレイしても、わずらわしさは感じません。

■レコード、CDにもなった前作をしのぐオリジナルBGMが24曲。さらに、各シーンにマッチした数多くの効果音がゲームの臨場感をさらにアップさせます。デカキャラとの闘いも、より迫力が増します。



イースII 好評発売中!!

■88SRシリーズ/98F・VF/98m・VM/98U2・UV
X-1-turbo/77AV専用/MSX2 各¥7,800

ファミコン版「イース」

©ビクター音楽産業

イースの世界が広がる その1
パソコン版のイメージそのままに、その上新しいトリックやアイテムを加えて、パソコン版をプレイした人でも、きっと新たな驚きと感動が!
好評発売中! 6,800円

セガ版「イース」

©セガ・エンタープライゼス

イースの世界が広がる その2
セガ・ファンの熱いリクエストに応えて遂に移植! 興奮の2メガとFM音源対応であのグラフィックとサウンドを体験しよう!
近日発売予定! 5,800円

Falcom 日本ファルコム株式会社
Personal Computer Software
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 トミオービル

通信販売(送料無料)
●現金書留の場合
氏名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記して、現金書留でお申し込みください。
●代金引換の場合
電話やFAXやハガキで、品名・機種名・住所・氏名・年齢・電話番号を明記して、お申し込みください。商品お届け時に商品代金をお支払いください。
TEL 0425(27)6501 FAX 0425(28)2714

あいかわらず人手不足です。
スタッフ募集!
プログラム・音楽・グラフィック・企画・事務その他何でもOK! ただし、できる人。履歴書と作品や君の希望などを書いて送って下さい。

雑誌17659-10 T4911765910397 Printed in Japan